MangaZone

漫画ゾーン

17 | 2ª Epoca
Abril [redacted]
450 Pts.

TAMASHI
La nueva asociación de otakus

Una de buenos
¿Qué hay que tener para ser todo un héroe?

Silent Möbius
Kia Asamiya para tu consola

Rurouni Kenshin
La nueva serie estrella de Canal+

SUMARIO

Portada: *Rurouni Kenshin*
©Nobuhiro Watsuki/Shueisha·Fuji TV·SPE Visual Works

2. **Sumario**
3. **Editorial**
4. **Noticias:** Lo último de Japón y España.
9. **SD:** Kenshin se sale.
10. **Pasen y Lean:** Novedades de manga de aquí y de allí.
16. **Rol Master:** *Record of Lodoss War (VI).*
18. **Figúrate:** Montando un Mazinguer.
20. **Juegos:** *Silent Möbius, Case: Titanic.*
22. **Rurouni Kenshin.** La famosa serie de samurais, ya en España.
29. **Otra de buenos:** que no es lo mismo que "otra de tontos"...
34. **Animelomanías**
35. **Entrevista: Paul de Munck**, director de Expocomic '99.
36. **Internet:** Estrenamos sección de la Web.
38. **Batman:** Sí, sí, dibujado por **Otomo**.
40. **Correo MangaZone:** Eso nos pasa por abusar.
42. **Tamashi:** Los otakus de Valencia se presentan al público.
44. **Taller de Animación:** Las edades de Oscar.
47. **Pasen y Vean:** Todo el anime que viene.

4

Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

20

Silent Möbius Case: Titanic

Un deplorable ejemplo de cómo no adaptar una obra decente a un videojuego de consola.

22

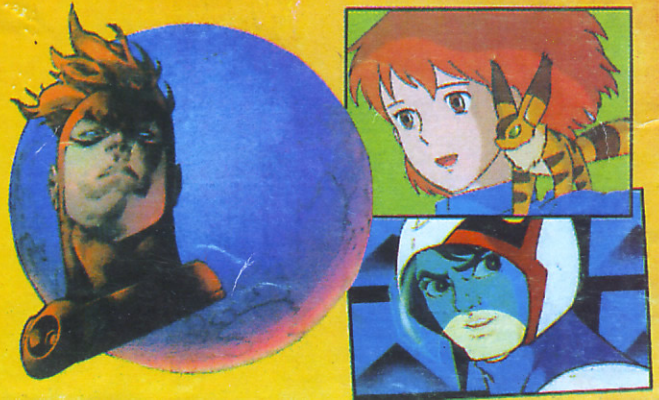
Rurouni Kenshin

Canal+ nos ofrece una de las series de anime con más renombre de los últimos tiempos en Japón: *Rurouni Kenshin*, la historia del samurai misterioso.

29

Otra de Buenos

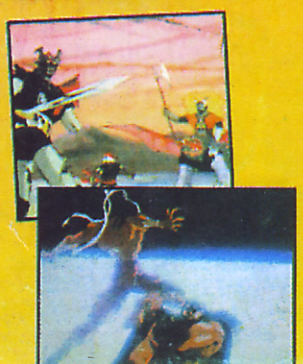
Si el mes pasado defendíamos a los malos, ¿cómo no íbamos a hacerlo aún más con los buenos de la película?



47

Pasen y Vean

Las últimas novedades animadas tanto de España como de Japón.



STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Ricardo González
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "¡¡quiero hacerlo yoooo, buaah!" DarkMind
Luis "es que trabajo mucho y no tengo tiempo" Alís
JJ "hola, soy Javier y quiero ser tu amigo"Martínez
Eva "¿y mi artículo sobre la economía?" Martínez
Gabri "elunes, quesquestoyquenovivo" Del Río
Daniel "tengo el PH muy alto últimamente" García
Javier "¡¡me pongáis en el staff!!" Bolado
Jesús "Esbozo de artículo inútil e insulso" Mazcuñán
Rufino "¡estos CDs son una crueldad!" Acosta
Vicente "pasaré en dos o tres... semanas" Penadés
Juan "sí, yo también creía que lo acabaría" Gómez

Agradecimientos:
A la tele valenciana, que nos han hecho una entrevista y salimos todos muy guapos y nos va a ver nuestra mamá y los niños nos reconocerán por la calle y nos tirarán piedras y...

Lectores:
¡¡Una nueva, tenemos una nueva!! Y además es Canaria, y encima se ha pedido toda la colección atrasada de la revista. ¡¡Yeah!! ¡¡Una nueva, tenemos una nueva!!

—MUY IMPORTANTE—
Berserker S.L. y MangaZone no se identifican necesariamente con la opinión de sus colaboradores, que es absolutamente personal. Del mismo modo, no se hace responsable de ellas. Los articulistas ya son mayorcitos como para vigilar lo que sale de sus afiladas e hirientes lenguas.

Las imágenes que aparecen en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores, editores y productores, como queda reflejado en los copyrights. En ningún momento se pretende infringir los derechos de dichas obras y se reconoce los derechos de sus poseedores sobre las mismas, que se utilizan con fines informativos y sin ánimo de (excesivo) lucro. Sólo para cubrir gastos...

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
Impreso en España/Printed in Spain

DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

EDITORIAL

Bueno, está claro que quien mucho abarca poco aprieta, así que hemos pagado cara la avalancha de monográficos que hemos preparado y seguimos preparando durante este principio de año, y la periodicidad de la revista se ha resentido. Eso no es nada bueno, por que es totalmente contrario a lo que nos propusimos, pero por otro lado pensamos que ha valido la pena, y a cambio podéis encontrar en vuestras tiendas un para de monográficos muy interesantes (aunque esté mal lo que digamos nosotros), y de aquí al Salón esperamos poder ofreceros todavía más cosas, además de esta vuestra/nuestra revista. El tema del CD también sigue en marcha, y poco a poco va tomando forma, aunque se ha resentido por las mismas razones y nos está costando ponernos al día. pero tranquilos, dentro de poco vais a ver muchos cambios por aquí, esperemos que todos para mejor.

Mientras tanto, esperamos que disfrutéis con el reportaje que os ofrecemos sobre la que promete ser la última sensación de anime en nuestro país, la flamante Rurouni Kenshin que canal + comienza a emitir dentro de nada (puede que ya lo esté haciendo cuando leáis estas líneas. Para acompañarlo, nada mejor que el complemento a nuestro homenaje del número anterior a los «malos», uno a los «buenos». Como hay más, ya demás son los guapos de la película, nos hemos extendido un poquito más, pero seguro que lo encontráis igual de interesante.

Por su parte, Gabri comienza este número sus magistrales lecciones sobre algo que a mí personalmente me parece muy interesante, y a lo que no se suele hacer demasiado caso: cómo montar un atractivo diorama para nuestras figuras, algo que seguro que muchos os habéis planteado hacer alguna vez y quizá nos sabíais por dónde empezar. También os ofrecemos un pequeño reportaje sobre la Asociación Tamashi (hay que apoyar a los de casa ^_^) y el acto de presentación que tuvo lugar en la librería Futurama de Valencia, junto con el cuarto y definitivo número de White Knight de David **Barto** y el Evan SD N°3 de **Javier** y **Jesús**.

Y además estrenamos una nueva sección, a la que teníamos ganas hace tiempo, sobre Internet y su mundillo, aunque vamos a intentar huir un poco de los tópicos y a centrar nuestros artículos sobre cómo llegar a crear nuestra propia página Web, qué poner, qué buscar, etc. (resulta curioso que todo esto lo planteen unos que no tienen página Web propia), por que no le encontramos mucho sentido a eso de limitarse a poner listas y listas de links que cualquiera puede buscar por sí mismo. ¿No creéis?.

J. Javier Martínez Benlloch

Fe de erratas:

¡¡¡ Mea culpaaaaa!!! Sí, yo fui yo quien metió la gamba y llamé a la última obra de Katsura Y`s, en vez de I´s. Lo siento, por fabor, basta de anónimos y gatos muertos clavados en mi puerta. A fin de cuentas, en el artículo lo pusimos bien, ¿no?. No hay para tanto, un errorlo tiene cualquiera...

Y éste va por delante, pues a última hora nos hemos enterado de que Ruroni Kenshin se emite en abierto, y en el artículo que aparece en este número se dice que será emitido en codificado, pero como ya está impreso, no lo podemos cambiar, así que valga aquí la corrección

NOTICIAS JAPÓN

FLASH NEWS

---Hemos visto ya los primeros diseños de la serie de Yohko Yanamoto (manga publicado en castellano por Norma Editorial) que se estrena este mismo mes de abril y tienen un aspecto magnífico. La serie promete mucho y podría ser uno de los grandes títulos de este principio de año.

--- Orphen El Guerrero Mágico es otra de esas series que se suben al fantástico carro del DVD. La versión en este formato ya va por su segunda entrega de un total de 9. ¡Más DVDs!. Esta vez el de Spriggan: aparecerá a la venta el 25 de Abril a un precio de 7.800 yens y con un extensísimo «Making Off». Sorprendentemente, la versión en vídeo aún tardará en ponerse a la venta. Esto sí que es promoción.

---La nueva aventura animada del clásico Uchuu Senkan Yamato llegará en PlayStation. Se trata de un juego de estimulación con muchos minutos de animación nueva y ya está a la venta. Los programadores de Bandai se pusieron en contacto con los animadores que están realizandolos nuevos animes basados en creaciones de ReijiMatsumoto para realizar este juego, lo que garantiza su calidad.

« Gundam

No s frotéis los ojos. Lo que hay ahí en el título es una «A» invertida, y es justamente el título del nuevo y revolucionario proyecto de Gundam del que os hablamos recientemente en las noticias. *Turn A Gundam* combina el trabajo de profesionales escogidos e entre la flor y nata de la cultura de ciencia y ficción y fantasía de todo el mundo.

El concepto gráfico del nuevo *Gundam* ha sido creado por **Syd Mead**, el famoso artista de ciencia ficción, famoso por sus colaboraciones en cines como *Tron*, *Star Trek* o *Blade Runner*. Del diseño realizado por **Mead** para el Gundam no hay mucho que decir. Se parece a lo visto hasta ahora como un huevo a una patata, para hacernos entender lo cortés no quita lo valiente, y habrá que confiar en la habilidad **Kunio Okawara** y los animadores de Sunrise para esta especie de lavadora con patas que **Meat** ha diseñado se mueva convincentemente cuando *Turn A Gundam* llegue a los televisores de todo Japón. La historia ha sido creada por

Gundam
© 1999 Sunrise

Hajime Yatate y el propio **Yoshiyuki Tomino,** dos de los mayores pesos pesados del anime de todos los tiempos.

Una de las mayores sorpresas del proyecto es la elección de Akira Yasuda para la creación gráfica de los personajes. Más conocido por los aficionados a los videojuegos como **AKIMAN**, el brillante ilustrador de Capcom, creador de los personajes del Street Fighter II entre otros ha realizado un trabajo impresionante en el diseño de personajes de Turn A Gundam, Destilan toda la fuerza y energía que el artista acostumbra a imprimir a sus ilustraciones.
No hay mucho que explicar, tan sólo echadles un vistazo.

El elenco de genios tiene como colofón a **Youko Kanno** como compositora de la música, lo que conforma una obra de grandes dimensiones que tendrá que comenzar a demostrar de lo que es capaz en poco menos de un mes. Atentos estaremos.

Gundress

El treinta de Marzo llegó uno de los primeros grandes estrenos cinematográficos del año: Gundress. Se trata de una película de anime de ciencia ficción en la que destaca la colaboración entre otros de **Masamune Shirow** en los diseños mecánicos. El grupo creativo ORCA es el creador y guionista de esta película, que nos trae de nuevo un mundo cibernético muy similar al propuesto por el propio **Shirow** en Ghost In The Shell, una de sus más recientes y exitosas obras adaptada al anime en un magnífico film de **Mamoru Oshii.**

En Gundress aparecen los clásicos robots pilotados por chicas monas, como los landmates de **Shirow**, y trae consigo una considerable carga de acción mecánica y disparos, por no hablar de la acción de los cuerpos femeninos que adornan las fotos que hemos visto de la película.

Para los que notéis picores de curiosidad, se ha habilitado un página en internet para vuestro deleite: http:/ www.gundress.com, en la que encontraréis información e ilustraciones de esta película.

Gundress
© 1999 Gundress Comittee

Gundress
© 1999 Gundress Comittee

Videojuegos y anime, Otra vez

De nuevo y aprovechando lo envuelto que está el mercado del videojuego nipón con la llegada de la nueva consola Sega Dreamcast, se estrenan dos nuevas series de televisión basadas en videojuegos de

última hornada.

Are the Ladd, un exitoso juego de rol para PlayStation, se emitirá en exclusiva para los abonados al canal de TV Satélite WOWOW. Producido por el estudio Beat Rain, el aspecto de los diseños es muy reminiscente de los visto en las series de Sunrise: personajes elegantes y proporcionados, con un resultado efectivo pero poco sorprendente a estas alturas. La serie promete tener una calidad muy alta, no en vano gente como el director **kikou Oomori** o el diseñador de personajes **Tadashi Shita** forman parte del núcleo creativo.

Pero sin duda la serie estrella es Power Stone: estrenada casi simultáneamente a su homónimo electrónico, este anime se basa en el más reciente e innovador juego de lucha poligonal de Capcom desarrollado en exclusiva para la ya mencionada nueva consola Dreamcast. La propia Capcom se ha volcado en el desarrollo de este anime, que está realizado por el Studio Pierrot, una de las autoridades más indiscutibles en esto de los dibujos animados japos. La cadena televisiva Tokyo Broadcasting System y Avex Trax, una de las mayores productoras de pop japonés, acaba de darle forma a este interesante título. El prestigioso director **Kazuki Ohmori** (Fancy LaLa) está a la cabeza del anime de Power Stone. "He intentado darle a la serie la misma fuerza que puede encontrarse en el videojuego. Ha sido fácil sobre todo por el trabajo de diseño que ha realizado **Tadashi horota**", comenta **Ohmori. Tadashi Hirota** es el diseñador de personajes para el anime de Power Stone y estuvo colaborando en la conceptualización gráfica que hicieron los artistas de Capcom, por lo que visualmente la serie debe ser muy fiel a lo visto en el juego. Se estrenó el pasado 4 de Abril y el principio de la historia será muy similar a Dragon Ball, con los protagosnitas buscando las piedras mágicas en un viaje lleno de aventuras.

Power Stone
© CAPCOM* TBS*avex* Studio Pierror

Petshop of Horrors

Basado en uno de los títulos más sugerentes de mistery manga publicados el pasado año de la autora **Matsuri Akino** (en la revista Missy Comics), llega un anime sugerente y enigmático. Petshop of Horrors tiene lugar en el chinatown de Los Angeles y cuenta cómo la bella pero misteriosa propietaria de una mágica tienda de mascotas se ve envuelta en una serie de extrañas aventuras con Leon, un mozalbete de buen ver, una tía buena llamada Jill, y Alice, una niña callada y también extrañamente mística. La parte gráfica de la serie goza de un diseño de personajes innovador y un diseño artístico elegante y apropiado para la historia, obra de **Kou Abe**. Obsérvese el guiño: los personajes ostentan los mismos nombres que los protas de Resident Evil 2.

Muchísimos creadores de prestigio han participado en esta serie: el opening de la misma, un auténtico espectáculo, supone la vuelta a la escena de **Rin Taro**, uno de los más geniales animadores nipones , tras fracasar hace un par de años con su largo animado X basado en el manga de las **CLAMP**. Petshop of Horrors se emite desde el 1 de Marzo en TBS.

Luis Alís

Petshop of Horrors
© Matsuri Akino/Poligram* Mujikan

Atlántica Cómics

Manga

Ilustración

Pósters

Star Wars

Maquetas

Merchadinsing

CD´s

Vídeos

Reserva de colecciones

...Y POR SUPUESTO, CÓMICS

Pza. Sta. MªSoledad Torres Acosta, 2
(Junto Metro Callao)
Tfno/Fax:91.523.33.16
28004 Madrid

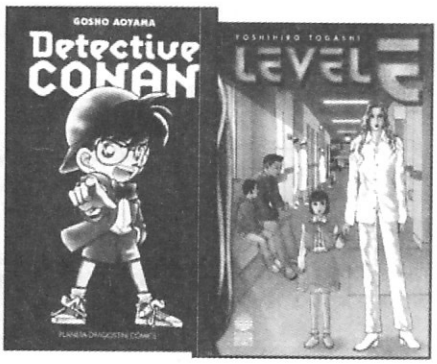
NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

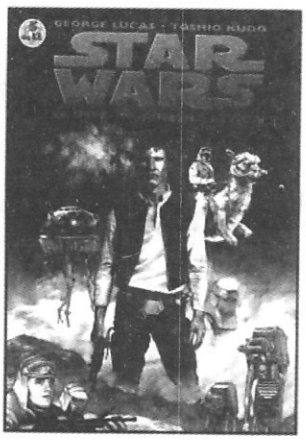
Para todos aquellos que estén deseando poner a prueba su talento la Dirección General de Juventud, Mujer y Familia de Murcia en su campaña Región -Murcia Joven 99, ha convocado un concurso para jóvenes dibujantes de cómics no profesionales. El plazo de inscripción termina el 12 de Abril, así que tendréis que daros prisa. Las bases y demás información las podéis conseguir escribiendo a la Dirección General de Juventud, Mujer y Familia. Consejería de Presidencia. Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. C\Villaleal, 1 (Dè. Alcázar)-Entlo.30001 Murcia o llamando al teléfono: 968 21 11 38. Fax: 968 22 19 59. Ánimo y buena suerte a todos los participantes.

En abril, mangas mil, amigos míos. Y es que en este mes os voy a presentar un plan de nuevas publicaciones que se os van a poner los ojos como platos. Así que tomad asiento, que voy a empezar:

—Planeta-deAgostini Cómics: Dejaré las novedades para más adelante (me gusta haceros sufrir) y empezaré repasando la colección en formato tomo, donde permanecen lo mejor de **Wataru Yoshimizu**, *Marmalade Boy* que se planta en el número 5, y el as de los investigadores privados en envase pequeño, *Detective Conan* (**Gosho Aoyama**), una lectura recomendada por los psicólogos de este centro para desarrollar vuestros talentos



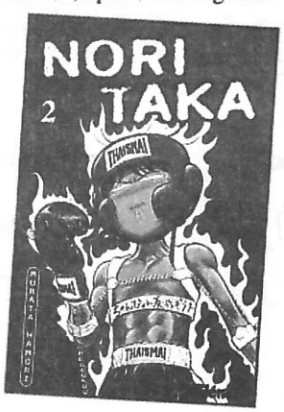
detectivescos ocultos. En cuanto a la sección-hallazgo de Planeta (hablo de la Biblioteca Manga), continúa la sesión de alucine "la verdad está contigo y es una chica muy mona" en nuestra ración mensual de *Level E* nº3 de **Yoshihiro Togashi**; después tenemos a *OZN* nº3 de **Shiro Ohno**, un manga que pocos podremos olvidar, aunque sinceramente todos deseamos hacerlo, y *Hyper Police* de **Mee**, con el que sucede el fenómeno contrario. Dentro de la misma sección, *Star Wars* nº4 (**Hisao Tamaki**) nos devuelve a la adolescencia con las aventuras de nuestros



héroes intergalácticos favoritos, *Doctor Slump* prosigue con la juerga que se vive a perpetuidad en la Aldea del Pingüino en su número 22, y *Steam Detectives* (**Kia Asamiya**) y *Outlanders* (**Johji Manabe**) llegan a su número 5 y 6 respectivamente. Por fin nos adentramos en la peligrosa jungla de las series limitadas, de la que difícilmente se puede escapar sin comprar nada. Y todavía está más tentadora desde la llegada de *Slayers* (**Hajime Kanzaka** y **Shoko Yoshinaka**) que se estrenó con nosotros el mes pasado y del que recibimos este mes otra nueva dosis de humor y magia. En su equipo siguen series como la mítica e inmortal *DB*, en sus dos versiones azul y amarilla, la fragmentada *Ranma* 7ª Parte nº10 (**Rumiko Takahashi**) y la última que nos toca, *Flame of Recca* (**Nobuyuki Anzai**).

—Norma Editorial: Tanto *Flag Fighter*, el retoño indomable y con madera de héroe de videojuegos de **Masaomi Kanzaki** y *Nadesico*, de **Kia Asamiya** tocan a su fin. Qué nos queda decir salvo que el plantel de Norma se queda más bien huérfano tras este esquile. Pero tranquilos, porque las promesas, aunque tarde, las suelen cumplir. Ya tenemos en nuestras librerías especializadas *Darkhair Captured*, un éxito de **Ryuosuke Mita** donde el autor nos recrea las aventuras y amoríos del protagonista del mismo nombre, un cazarrecompensas rompecorazones carismático y algo cabezón, que reverdecerá por ese peculiar estilo que únicamente **Mita** posee los recuerdos que todos guardamos de *Dragon Half*. Sobre *Historias Viciosas* (**Tanaka**), el plato picante de Norma, reseñar que sigue levantando pasiones en su número 2.

—Glénat: De *Noritaka*, el nuevo lanzamiento de esta editorial y manga de **Maruta Hamori**, aparece su segundo



volumen. *Sailor Moon*, el producto estrella (o luna, mejor dicho) de la firma se coloca en su posición 15ª y *Black Jack* de **Tezuka** en la 6ª.

—En nuestro pequeño universo editorial surge de la nada una nueva editora de manga, lo que constituye una verdadera alegría para los otakus de toda España. Además, la editorial HIKARI cuenta para su inauguración con una sorpresa para todos los aficionados: la publicación del manga de **Andy Seto** *Cyber Weapon Z* en Mayo. Supongo que por lo menos el nombre os sonará porque ya fue objeto de estudio en esta revista hace un tiempo, y si no es así, os diré que trata sobre un grupo de luchadores de un monasterio shaolín futurista.

—En vídeo, además de *Perfect Blue* de **Katsuhiro Otomo**, aparecen *Fatal Fury*, la adaptación del legendario manga de **Tezuka** *Black Jack* y la 2ª entrega de *DBGT*. Manteniendo una sana competencia, aparecen también los animes de *Tenchi Muyo*, la OVA *Tenchi Muyo in Love*, *Manatsu no Sani*, *El Hazard* y *Manatsu no Eve*. Pero son los televidentes los que están de suerte, ya que Canal 33 está emitiendo los capítulos de *DBGT*, Canal Sur se adelanta a todos con *Card Captor Sakura*, de las **Clamp**, y el Canal+ vuelve a emitir anime japonés con *Rurouni Kenshin*. Así que ya lo sabéis, este mes no os podréis quejar, ¿verdad?

Eva M. Sanchis

Soy Sanosuke Sagara, y estoy buscando a Kenshin para vengarme de lo que me hicieron.

Es la de Cloud

Pero tengo que tener cuidado, porque dicen que es un gran asesino sediento de sangre.

¡Ah! Esa tiene cara de saber algo.

?

¿Jarl?

¡Tú!, tú debes saber dónde está ese Kenshin.

?

Sí, sí, está ahí regando las plantas. Tanto escándalo para ésto...

Hola, señor, ¿cómo está usted?, yo soy Kenshin, encantado de conocerle.

¿Qué?

¿Seguro?, no me lo creo.

Ahora verás

Ahora sí que me lo creo

はい!!

NOTA: ¡NO!, NO ES QUE HAYA HECHO LAS VIÑETAS DEPRISA... ES QUE... SON ARTÍSTICAS, ¿FALE? UU

SLAYERS
REENA Y GAUDY

Finalmente Planteta ha lanzado la esperada colección que llevaba anunciando desde hace meses, la adaptación a papel de la serie de **Hajime Kanzaka** protagonizada por esa desquiciante pero encantadora hechicera llamada Lina Invers y el descerebrado de su compañero Gourry.

El manga de *Slayers* tiene una gracia particular para todos los lectores, ya que los que esperaban decepcionarse leyendo una y otra vez las mismas aventuras de la serie televisiva, se encontrarán con grandes cambios en las situaciones y en la historia, con nuevas emociones y bromas. El dibujo de **Shoko Yoshinaka** es bonito y atactivo a la vista, especialmente en la expresividad de las caras, sobretodo en las de Lina, personaje del que muestra un sinfín de caricaturas distintas. La historia, sobradamente conocida, recoge las aventuras de Lina y su compañero Gourry, que viajarán por un mundo de fantasía enfrentándose a las fuerzas del mal... y sacando de paso tanto beneficio como les sea posible (poco a poco se irán uniendo a ellos nuevos personajes que haran más y más divertidas sus aventuras).

La edición de Planeta es totalmente inusual, ya que contrariamente a la altísima calidad que normalmente dan a sus colecciones, parece mentira que un producto estrella como *Slayers* haya salido en las condiciones en las que lo ha hecho. En lo que respecta al apartado gráfico, aparte del clásico problema de dejar las primeras hojas de color en blanco y negro (que al fin y al cabo no se les puede reprochar por las condiciones de edición), nos encontramos ante una acumulación de masas grises y negros en lugar de tramas, acercándose más a las ediciones a las que nos tenía acostumbrados Norma que a las de Planeta. Pero el auténtico problema que podemos achacarle a la colección no es otro que la traducción, que ha sido hecha con un absoluto descuido. Vamos, no creo que traducir las cosas literalmente esté bien, pero estoy completamente seguro de que a nadie se le podría ocurrir adaptar las frases de Gourry como lo han hecho (vamos, me parece triste que hayan utilizado frases como "es una chinorri con ojos de cordera"), y para colmo traducir el Dragslave como Golpe del Dragón me parece muy triste (al menos podían haberlo dejado como Matadragones, que suena bastante mejor).

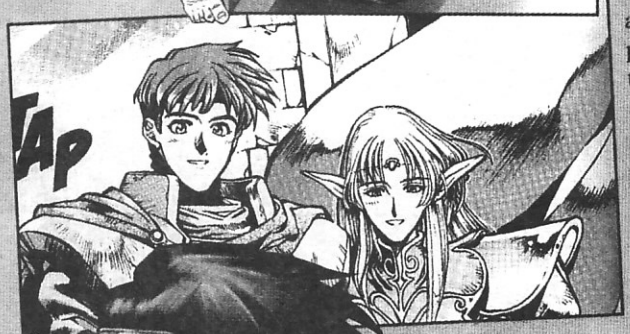
Vamos, que se agradece mucho la aparición de la colección en España, ya que permitirá a cientos de aficionados continuar (o reempezar, según se mire) con las aventuras de Lina y compañía, y esperaremos que Planeta continue con su buen hacer original y corrija pronto los errores de la edición, que desde luego la obra no se los merece.

DARKMIND

RECORD OF LODOSS WAR

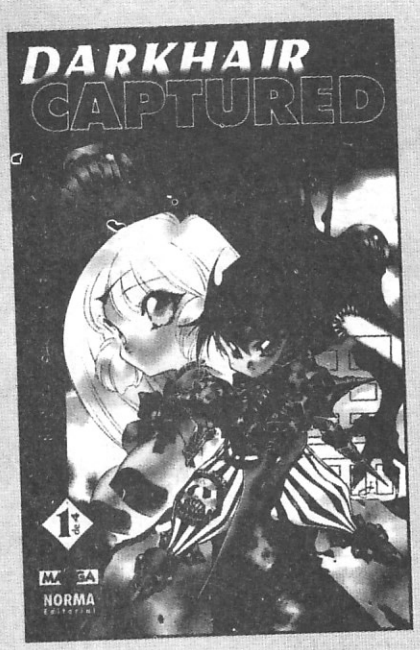
Tras años de espera, el cambio de generación para todos los aficionados a la serie de fantasía heroica japonesa por excelencia ha llegado al fin. Finalmente este mes Norma, después de habernos puesto los dientes largos tras meses anunciándola, ha sacado al mercado *Record of Lodoss Wars: la leyenda del caballero heroico*, el manga de **Masato Matsumoto**, un autor hasta el momento inédito en nuestro país pero que en Japón está cobrando ya cierta revelancia, con obras como la adaptación del *King Of Fighters Kyo* (de la que comentamos el juego en números anteriores) o la obra que actualmente nos ocupa. **Masato**, que ha dedicado casi toda su vida a dibujar sobre los temas que más le han gustado, el rol y los videojuegos (quién pudiera...), reemprendió siguiendo el guión original de **Ryo Mizuno**, creador de *Lodoss*, la continuación de la saga, que abandona finalmente al antiguo grupo protagonista y se centra principalmente en Spark, un joven que sueña con ser caballero como su héroe de leyenda, Parn. Éste, junto a Deelith, serán quienes den el relevo al joven guerrero y a sus compañeros, con quienes no tardará en encontrarse. Es una colección llena de nostalgia, que nos cuenta la vida de nuestros héroes años después, y nos permite reencontrarnos con otros de los que no supimos nada, como Ashram y Pirotessa, y ver el nacimiento de nuevas leyendas como Spark.

El dibujo es muy atractivo visualmente, como todas las obras de **Masato**, y consigue emocionarte tanto en las escenas de combate como en las tranquilas, ya que las trabaja todas con igual calidad. Sin duda ha conseguido adaptar a su propio estilo los soberbios diseños que realizara **Nobuteru Yuuki** años atrás en la OVA, al igual que dotar de una estética parecida a los nuevos. El único problema que podemos achacar gráficamente podría ser quizás el tamaño de los brazos de algunos personajes, que aunque acepto que se intente para remarcar que el protagonista aun no esta muy fornido, son excesivamente esqueléticos en comparación con el resto del cuerpo. En cuanto a la edición no tiene casi ninguna queja posible, salvo la incorrecta traducción de algunos nombres, como Deelith por Deedrit, ya que como parece últimamente norma de la editorial (es un juego de palabras JJ, así que pon algo tonto y gracioso, ¿eh?...) (ya lo he hecho, te he puesto a tí —JJ) utilizan papel blanco y mantienen íntegramente la calidad de las tramas, aunque sigue pareciéndome que 600 pesetas por las escasas 48 páginas me parece un precio algo abusivo.



Vamos, un cómic excelente que no debe faltar en la colección de ningún aficionado a la saga, aunque sigue quedándose muy por debajo de la soberbia calidad de *La dama de Falis*, que tanto por guión, narración y dibujo sobresalen sobre todos los otros mangas de *Lodoss* que se han publicado.

DARKMIND



DARKHAIR CAPTURED

Después de mucho tiempo de esperar y ser anunciado hasta la saciedad en todas las publicaciones de la editorial Norma, nos llega la esperada obra del autor **Ryusuke Mita**, responsable de una de las series con mayor aceptación por el público español en estos últimos años, *Dragon Half*, de la cual os hemos hablado en varias ocasiones.

Mita vuelve de nuevo al ataque con otra obra llena de maestría y humor, y con su estilo de dibujo tan característico. Esta vez el principio de su historia, al igual que la trama que va desenvolviéndose alrededor del protagonista, parece algo más seria de lo que nos tiene acostumbrado el autor, aunque veremos que a medida que pasan las páginas, el desmadrado sentido del humor del autor vuelve a las andadas. Los personajes principales son tres: el héroe, la chica y el complemento cómico, que en este caso es el padre del protagonista. Captured es el héroe de la serie, un niño con un increíble poder y un secreto oculto. Es un buen muchacho, pero con una afición un tanto atípica: la de asesinar a monstruos y villanos (vamos, todo un peligro de chaval). Luego nos encontramos a la bella, provocativa y también a veces terrible Camel, que sólo piensa en Captured y está loquita por sus huesos y por todo lo demás. Y por último el hombre que vino de la sierra, perdón, de la Tierra, es el padre de Captured, Manji. Feo, bajito, cabezón, mentiroso, interesado... vamos un dechado de virtudes el tío.

Los tres protagonistas tienen en su dirigible, que lleva el nombre de Rairaiken, un pequeño restaurante con reparto a domicilio, donde los fideos con soja fermentada son su gran y única especialidad. Pero se trata de una tapadera, pues su verdadera ocupación es la de aventureros buscadores de tesoros. El padre de Captured desea acumular una gran cantidad de dinero, Dots, para poder volver a su planeta de origen, la Tierra, aunque sólo sea para ver a las geishas, que según él van en tanga por la calle y hacen "XXX" con quien se lo pide. Pero la Tierra se encuentra lejos, en una galaxia muy, muy lejana (ésto me suena de algo, pero no caigo). El universo azul, el lugar en donde se encuentran, es una galaxia un tanto extraña y peculiar, llena de atmósferas y mundos diferentes, aunque todo parte de las cuatro Madres Sagradas, de las que nacen todos los habitantes de este universo. De hecho, el nombre del protagonista viene precisamente por su pelo, negro, que lo diferencia de todos los demás habitantes del universo azul y denota su origen ajeno a las Madres, que por esa razón lo marginan como a un paria y exigen a todos sus hijos que hagan lo mismo. Pero el gran secreto de Captured se encuentra en su brazo, ya que puede transformarlo en una poderosa espada. Este poder nace de su anillo, que contiene el poder de uno de los 26 espectros. Éstos eran 26 dioses malvados que se dedicaban a matar a la gente a diestro y siniestro, y llevaban el terror a donde fueran, pero en el pasado unos monjes consiguieron encerrarlos en 26 anillos. Con el paso del tiempo fueron apareciendo, encontrados por buscadores de tesoros, y Captured es poseedor de uno de ellos, lo que le convierte en uno de los Maestros de los Espectros, que puede utilizar su poder.

Ryusuke Mita mantiene su estilo con pequeñas mejoras. Además de un trabajo más detallado y limpio, por lo demás sigue igual, con sus guiones y la forma y carácter que da a sus personajes principales. Lo más negativo de esta publicación de Norma es el pedazo de precio que tiene este manga, al igual que el de *Lodoss*. Resulta un tanto escandaloso, ya que su precio supera las 800 pelas, y eso es casi el sueldo semanal de más de un estudiante que yo conozco.

La publicación es la típica y la calidad de las páginas mantiene la pauta que últimamente está dando Norma. Aunque aún les queda camino por recorrer, se nota que por fin se ha hecho un esfuerzo significativo por aumentar la calidad de sus publicaciones. El tramado se mantiene y la traducción es bastante aceptable, aunque todo es mejorable en esta vida. En definitiva, un buen manga que no necesita más presentación, así que los que conozcan al autor ya saben qué es lo que les depara, y a los que lo desconocen, pobres mortales, con comprarlo se arregla, así que ¡hala, hala!

Daniel García

Oretachi no Field

Cuando hablamos de manga deportivo, especialmente si se trata de aquel basado en la noble práctica del balompié, la fantasía y los malabarismos de la mítica serie *Captain Tsubasa* acude a la mente de todos los aficionados. Es evidente que el legado de la obra de **Youichi Takahashi** al ámbito de los mangas de futbol tardará en desaparecer si es que llega a hacerlo alguna vez. Hay sin embargo artistas que han sabido "recoger" esa herencia dándole un toque propio. Es el caso de **Kenichi Muraeda** y su obra *Oretachi no Field* (*Nuestro Campo*).

Oretachi no Field comenzó a publicarse a mediados de 1992 en las páginas del semanario para chicos de Shogakukan Shonen Sunday. Destacó inmediatamente en casi todos los aspectos, no en vano era y sigue siendo un cómic bien dibujado, narrado de forma excelente y con cierto encanto, un encanto oculto en aquel momento a los ojos del lector. Poco había entonces de fantasía futbolística: de hecho el manga se centraba en la entrañable relación padre-hijo materializada en las personas de Kanichi Takasugi, futbolista profesional (?) en los tiempos en los que la J-League no estaba aún en marcha, y su hijo Kazuya.

Como en muchas de estas obras, hacía falta un motor dramático que desencadenase el morbo y fue la muerte por atropello de Kanichi, lo que se escogió como revulsivo. Sin embargo, **Muraeda** se había tomado su tiempo cocinando este gran impacto, además de ir mostrando al lector lo intrincado de la psicología de Kazuya, que será el gran protagonista de la serie a lo largo de los más de treinta tomos que tiene esta obra aún no finalizada. Los momentos más jugosos de la serie son los diez primeros volúmenes, en los que Kazuya se "salta" a la torera los dictámenes de heroe de manga *spokon* para convertirse en una especie de mártir atormentado que se negará a acercarse a un balón de futbol durante seis años. Este lapso se le evita al lector, y vemos a mitad del segundo tomo como Kazuya y todos sus amigos pasan de niños a adolescentes.

Oretachi no Field
© Kenichi Muraeda/Shogakukan

Kanichi murió atropellado al intentar salvar a un niño, y este chaval se convierte en un estupendo portero que reta a Kazuya. Este melodramático hecho consigue que Kazuya vuelva a jugar, unido al tópico (bastante bien planteado en este caso) de la "promesa a cumplir" que Kazuya, su amigo Takuma y Kanichi se hicieron mutuamente de jugar un partido de la entonces incipiente liga profesional en uno de los mayores estadios de fútbol de Tokyo, antes del atropello. El desarrollo se extiende contando el aprendizaje de Kazuya en Argentina, cómo lleva al Sakura (el equipo de su padre) a la J-League, su participación en la selección y una serie de metas deportivas muy predecibles, aunque contadas con el interés y emoción necesarios para enganchar al lector semana tras semana.

Oretachi no Field está narrado con delicadeza y buen gusto, y el artista hace gala de un pincel privilegiado y versátil que le permite matizar la historia con imágenes realistas o las usuales caricaturas. Pero es un manga muy japonés en sus temas y en las motivaciones de sus personajes, haciéndolo poco creíble a los ojos del lector occidental. Es de los pocos "peros" que se le pueden hacer a una historia que rezuma calidad e interés, además de buenas dosis de fantasía *made in Takahashi*, aunque de forma muchísimo más moderada y realista. El otro "pero" es el que cuestiona la validez de la larga extensión de la obra, que le hace perder ritmo a costa de forzarlo con nuevos retos y metas a conseguir. Son efectos que sólo se explican por ese temido "síndrome de Estocolmo" por el cual los personajes se apoderan de su creador y comienza su biografía a llenar páginas y la historia a acumular secundarios. **Muraeda** salva bien la papeleta aunque se encuentra de lleno metido en un hilo argumental que deberá cortar de raíz como tuvo que hacer **Inoue** con su *Slam Dunk*.

A pesar de todo, *Oretachi no Field* sigue siendo uno de los mangas de fútbol más interesantes de los que se siguen publicando en la actualidad y es uno de los títulos que pueden saciar a los lectores ansiosos de enmarañarse en una trama de miles de páginas, en este caso de fútbol nipón en su más perfecta salsa de *spokon* sofisticado de los 90.

Luis Alís

KA.

TORIYAMA VU

Cuando **Akira Toriyama** empezó a publicar *Kajika* en las páginas del Shonen Jump, todos esperamos con ilusión verle afrontar una serie larga de nuevo, y quitarse un poco de la sombra de *Dragon Ball*. No obstante, si realmente éste era el objetivo de **Toriyama**, el tiro le ha salido por la culata en todos los aspectos, ya que no sólo la historia era un reflejo de *Dragon Ball* en su primera etapa, sino que la colección ha finalizado en su primer número de una manera rápida, con una conclusión chapucera e improvisada. Las razones para semejante fin son que **Toriyama** se había cansado ya de la serie, y aunque originalmente esperaba que tuviera una duración mayor, la ha finalizado como ha podido para que ésta pudiera ser recogida en un único tomo.

Hablemos en plata. *Kajika* no era precisamente una obra de arte a la que venerar, pero la serie podía sin duda haber dado mucho más de sí. La historia es de una simpleza que asusta, pero tiene gracia, y los personajes funcionaban bien los unos con los otros, lo que importa más en un cómic de estas características que cualquier otra cosa. Todos estos pequeños detalles hacen que te acuerdes de los buenos ratos que pasabas delante de Gokuh y cía., y que tanto te hicieron reír, aunque por desgracia no es más que un pobre sustituto que se queda corto. Es una colección que promete mucho y al final no te da nada nuevo, ni siquiera un mínimo de diversión, ya que todo queda reducido a los combates entre los luchadores que demuestran sus increíbles habilidades. Y punto.

Kajika
©1999
Bird Studio/
Shueisha

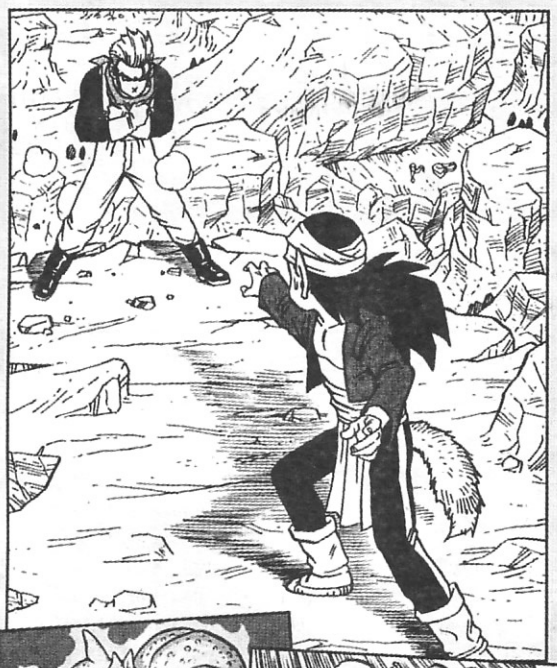
Las cosas en *Kajika* van más o menos así: Kajika es un muchacho que desde pequeño demostró tener una fuerza excepcional, pero que al ser muy travieso pasaba el día torturando a los animales. Un día, lanzó una enorme piedra encima de un zorro, Kitsne, matándolo, por lo que el espíritu del animal, muy enfadado, maldijo al chico convirtiéndolo en un hombre-zorro (lo que hace pensar en lo que hubiera pasado si Kajika llega a ser una chica). Para librarse de esa maldición, Kajika, acompañado en todo momento por el espíritu del animal, dedica su vida a salvar animales en peligro, esperando que alguna de sus accio-

Kajika
©1999 Bird Studio/Shueisha

Kajika
©1999 Bird Studio/Shueisha

JIKA

'ELVE A DAR LA CARA



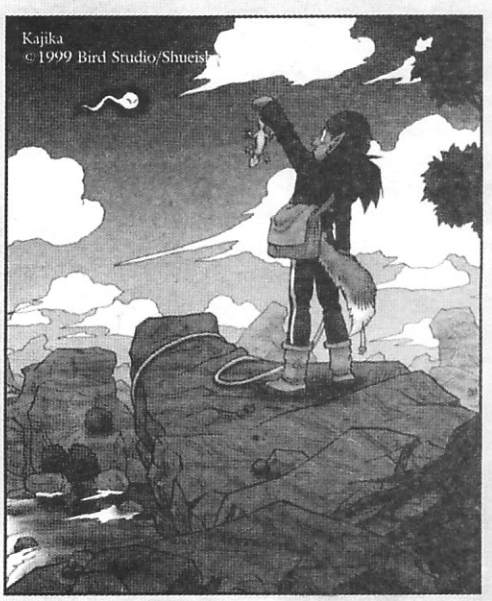
nes convenza al espíritu de que ha cambiado y le devuelva su humanidad (que tal como le dice el fantasma será cuando haya salvado aproximadamente a mil animales).

Bueno, las cosas empiezan cuando Kajika, que estaba en su cruzada particular de salvamento, escucha el sonido de una pelea, y se encuentra a Haya, una preciosa jovencita enfrentándose a un grupo de matones totalmente armados. Cuando la salva de ellos, Haya le cuenta que la razón de que la sigan es que tiene en su poder el último de los huevos de dragón que hay en el mundo, y un señor del crimen llamado Guibachi desea hacerse con él para obtener el inmenso poder del dragón. La chica, muy impresionada por la fuerza de Kajika, decide librarse de un problema y le endosa la protección del mismo al chico, que siendo un poco corto como és, no tiene más remedio que ocuparse de él.

Mientras tanto, Guibachi está muy enfadado en su fortaleza por el fallo de sus hombres ante un chiquillo y decide contratar a Isaza, el mercenario más poderoso del mundo, para acabar con Kajika y recuperar el huevo. Hasta aquí todo bien, pero a partir de la aparición de Isaza las cosas se desmadran cayendo en el peor de los tópicos. Isaza, que resulta ser un luchador excepcional, se enfrenta a Kajika derrotándolo completamente, y aunque queda impresionado, roba el huevo como le habían ordenado. No obstante, Kajika acaba recuperando el huevo gracias a un amigo suyo, y ambos son testigos del nacimiento del pequeño dragón que tarda escasos segundos en crecer. Es entonces cuando Guibachi actúa, hiriendo de muerte al dragón de un disparo, y bebiendo su sangre con la que obtiene un poder descomunal. Así, convertido en un hombre dragón, Guibachi destroza a Kajika, y cuando está a punto de matarlo, interviene Isaza que le exige que deje al chico. Ambos combaten, pero el poder del dragón es demasiado grande e Isaza cae derrotado tras un terrible combate. Pero cuando todo parece perdido, Kajika utiliza una de las pastillas curativas que le dio Haya para salvar al dragón herido, por lo que salva a su animal numero mil, y recupera su forma humana, aumentado tanto su poder que es capaz de derrotar al ahora monstruoso Guibachi. Final feliz, al que se le añade la nota humorística de que Kitsne, que ha vuelto a la vida por las acciones de Kajika, está muy cansado de correr con el chico, y le pide que le lance un piedra, a lo que el tonto de Kajika accede, matándolo de nuevo y volviendo a caer así en la maldición, por lo que todo vuelve a empezar para el chico.

A ver si el próximo trabajo de **Toriyama** tiene mayor calidad, porque por desgracia *Kajika* no es para nada lo que sus seguidores esperan de él. Pero críticas aparte, es una colección divertida, que tiene enormes posibilidades de ser editada en España, y que no debe extrañaros verla dentro de unos meses en vuestros kioscos habituales. Comprarla o no depende exclusivamente de vuestra afición por **Toriyama**.

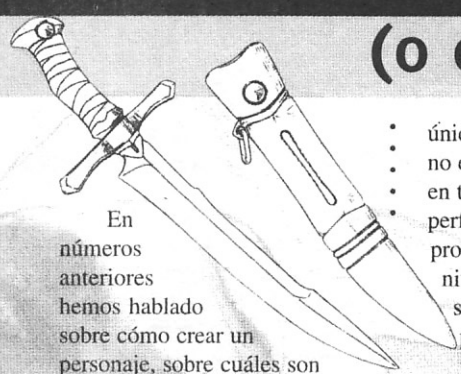
DARKMIND



RECORD OF LODOSS WAR (VI)

Los niveles de experiencia

(o cuán bueno eres, jopé)

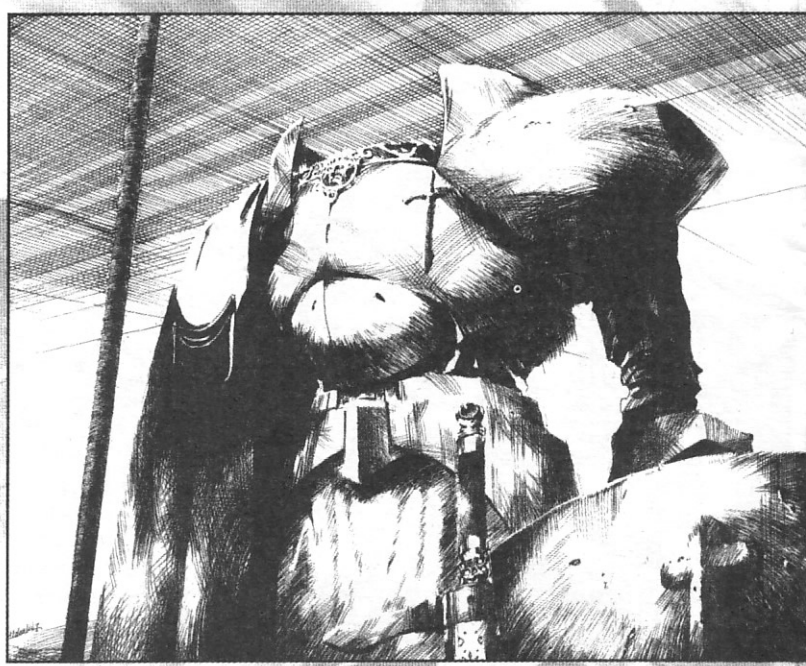


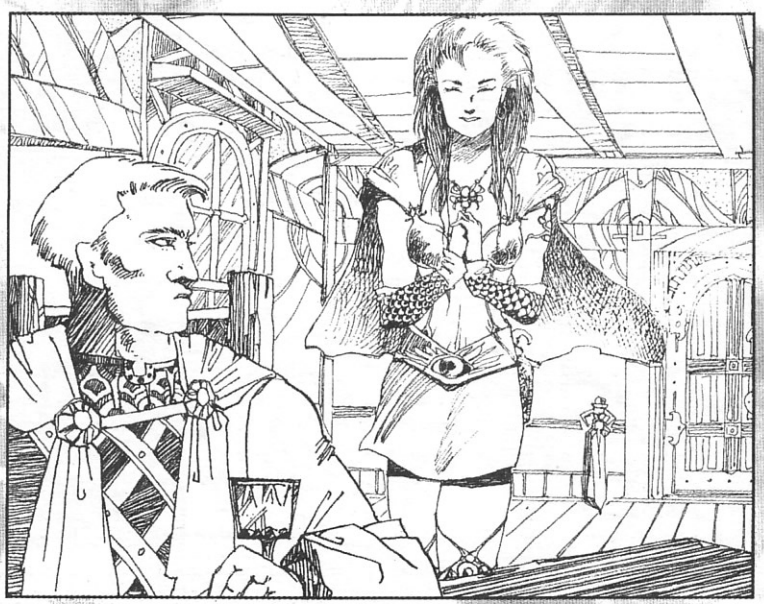
En números anteriores hemos hablado sobre cómo crear un personaje, sobre cuáles son sus características y sus habilidades, su raza y su profesión, y de las capacidades mágicas que pueden tener. Y una vez que ya lo tenemos totalmente completado, llega la pregunta que todos los jugadores se hacen: ¿y cómo mejorará el personaje? Pues para eso están los niveles de experiencia.

Qué son exactamente los niveles de experiencia es un poco difícil de explicar. El nivel del personaje es el que mide el poder que tiene, y cuán bueno o malo es en comparación con otros personajes y monstruos. En él se recogen los conocimientos que han ido adquiriendo los personajes, su poder natural, y todas aquellas cosas que hacen que un personaje sea mejor o peor. Así pues, cuanto mayor nivel de experiencia tienes, eres más hábil con la espada, eres capaz de realizar conjuros más poderosos, puedes moverte mejor en silencio o estar más cerca del poder de tu dios. Resumiendo, eres mejor.

Pues bien, en el sistema de rol de *Lodoss*, los personajes también suben de nivel, cuya cifra suele medirse entre uno y trece. Si nos basamos únicamente en las reglas, ésto no es exactamente así, ya que en teoría un personaje puede perfectamente superar sin problemas el decimotercer nivel, pero en la práctica no suele pasar nunca que un personaje alcance semejante cantidad de poder, ya que por la muerte de éste o por finalizar la campaña, doce o trece suele ser el máximo nivel que pueden llegar a alcanzar los personajes en una partida de rol en el sistema de *Lodoss* (y eso es siendo extremadamente benévolos, claro).

Los puntos de experiencia son lo que nos permitirá saber de qué nivel somos, y a mayor cantidad de los mismos, según vayamos alcanzando los limites impuestos, mayor será nuestro nivel. Estos puntos son la recompensa que el director del juego dará a los jugadores después de cada partida, a cambio de interpretar correctamente a sus personajes y de derrotar a sus enemigos. La cantidad de puntos será proporcional a la calidad de su interpretación y al poder del rival destruido, por lo que siempre tendrás una buena motivación para esforzarte en cada partida. La cantidad de puntos necesaria aumentará geométricamente conforme avances de nivel, y mientras que para alcanzar el nivel dos sólo son necesarios mil puntos, tan sólo del nivel seis al siete son ya necesarios dieciséis mil. Al contrario que en otros sistemas, en los que cada profesión requiere una cantidad distinta de experiencia, en el de *Lodoss* todas las profesiones se suponenque estan mas o menos igualadas en capacidades, calidad y mas o menos todo aquello que





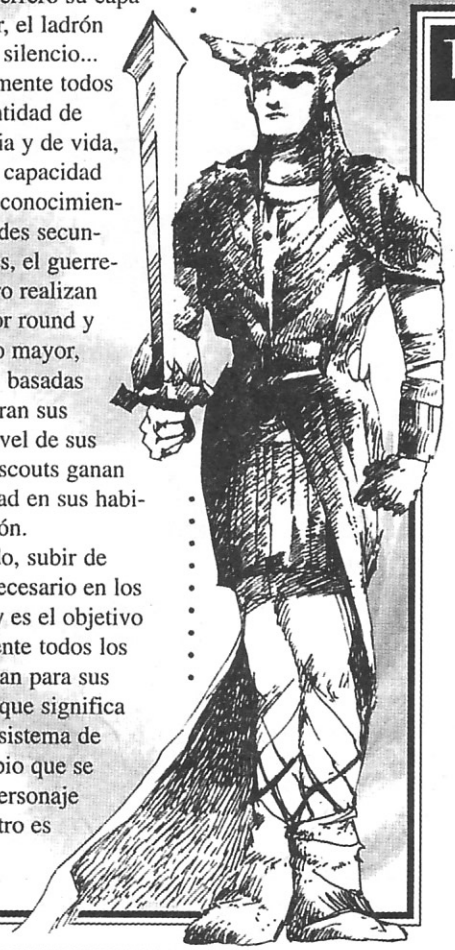
significa poder.

Las mejoras al subir de nivel son distintas para cada tipo de profesión en concreto, y como es lógico el mago mejora su capacidad de lanzar conjuros, el guerrero su capacidad de luchar, el ladrón de moverse en silencio... Eso sí, comúnmente todos mejoran su cantidad de puntos de magia y de vida, al igual que su capacidad de lucha y sus conocimientos en habilidades secundarias. Así pues, el guerrero y el caballero realizan más ataques por round y causan un daño mayor, las profesiones basadas en magia mejoran sus límites en el nivel de sus conjuros y los scouts ganan mayor capacidad en sus habilidades de ladrón.

Resumiendo, subir de nivel es algo necesario en los juegos de rol, y es el objetivo que prácticamente todos los jugadores buscan para sus personajes, ya que significa mejorar. En el sistema de *Lodoss* el cambio que se realiza en un personaje de un nivel a otro es muy grande, y basta con decir que un personaje de nivel cinco es capaz de derrotar sobradamente a veinte de primer nivel (de hecho Deelit es tan sólo nivel siete de shaman, con lo que todos los seguidores de la serie se harán una idea de a lo que se puede llegar con trece).

La verdad es que el artículo me ha quedado un poco pobre, en especial para todos aquellos que juegan a rol y se conocen de pe a pa los niveles, pero no pasa lo mismo en todos los casos. Gomenasai.

DARKMIND



Tira los dados

BUENO, ESTAS SON LAS TABLAS QUE EXPLICAN TODO LO QUE SE NECESITA SABER PARA SUBIR TU FICHA DE NIVEL, DESDE LA CANTIDAD DE EXPERIENCIA NECESARIA (A LA DERECHA), LAS MEJORAS EN LAS HABILIDADES SECUNDARIAS (ABAJO DE TODO), EN HABILIDAD DE ATAQUE (ABAJO A LA IZQUIERDA) Y EN EL NUMERO DE ATAQUES QUE CAUSAN EN CADA NIVEL (ABAJO A LA DERECHA). ESO SI, NO OLVIDES SUMAR LOS PUNTOS DE VIDA Y MAGIA CORRESPONDIENTES, ES DECIR, LOS MISMOS QUE SE CONSIGUEN EN PRIMER NIVEL.

NIVELES DE EXPERIENCIA

NIVEL	Puntos necesarios para subir
1	0
2	1000
3	2000
4	4000
5	8000
6	16000
7	32000
8	48000
9	64000
10	80000
11	96000
12	112000
13	128000

BONIFICACIÓN AL DAÑO POR NIVEL

NIVEL	Guerrero Caballero	Sacerdote Scout Shaman	Mago Hechicero
7	+1	0	0
9	+2	+1	0
11	+3	+2	+1
13	+4	+3	+2

PROGRESIÓN EN NÚMERO DE ATAQUES POR NIVEL

NIVEL	1	3	5	7	9	11	13
Guerrero Caballero	1	2	3	4	5	6	7
Sacerdote Scout Shaman	1	1	2	2	3	3	4
Mago Hechicero	1	1	1	2	2	2	3

PROGRESIÓN POR NIVEL EN HABILIDADES SECUNDARIAS

Profesión	Habilidades de Combate	Habilidades de Defensa	Habilidades de Ladrón	Habilidades Mágicas	Tiradas de Resistencia
Guerrero	3	1	1	1	1
Sacerdote	2	1	0	3	1
Scout	2	1	3	1	1
Caballero	3	1	0	2	1
Shamán	1	1	1	3	1
Hechicero	1	1	1	3	1
Mago	1	1	1	3	1

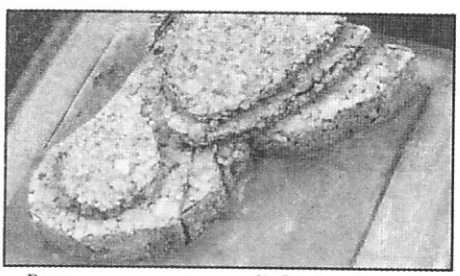
Fabricando una base

Cualquier figura, sea cual sea su escala, de temática medieval o futurista, quedará más realzada sin lugar a dudas si aparece representada en una base apropiada e integrada en un terreno que aporte una composición y algunos detalles secundarios que enriquezcan la pieza y la idea que con ésta se quiere transmitir.

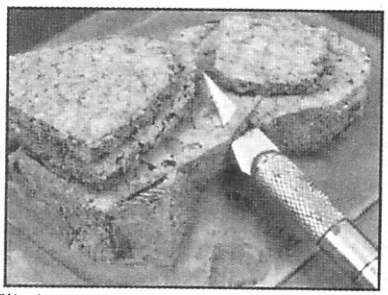
Las bases sencillas nos aportan poco a poco la habilidad y técnica para posteriores composiciones de dioramas mayores de superior complejidad, desde las ruinas antiguas al estilo de *Lodoss* o *Slayers* a los substratos postapocalípticos de Akira. Así que empezaremos con una base simple y más o menos estandar, de una zona de terreno rocoso.

Sobre la peana que sustentará la base, realizaremos un bosquejo con rotulador de los diferentes elementos y elevaremos la zona rocosa con láminas de corcho superpuestas. Este proceso definirá el trabajo posterior y, aunque sencillo, de él depende el atractivo de la zona acabada. Se deben hacer tantas pruebas como sea necesario hasta encontrar la armonía deseada, siendo una norma general evitar las formas paralelas o simétricas, poco comunes en la naturaleza. Una vez encontrada la estructura básica ideal, fijamos el corcho con cola blanca y un poco de presión y cubrimos la estructura con una masa de terracota de secado por contacto con el aire, trabajando desde la zona inferior hacia la superior, lo que permitirá ir añadiendo elementos. Previamente conviene haber cortado los ángulos de las láminas de corcho y matado los bordes con una cuchilla, con el fin de conseguir formas suaves y redondeadas que no asomen una vez aplicada la pasta de terracota, ya que en este ejemplo queremos conseguir una base rocosa erosionada. Sobre la base de terracota todavía blanda dispondremos las rocas, troncos o accesorios elegidos según la temática, de manera que quede grabada su ubicación, que una vez seca la pasta, facilitará su adaptación y posterior pegado. Trabajamos a continuación la zona de roca lateral dibujando los estratos en forma de líneas horizontales por todo el perímetro de la roca con una lanceta y dándoles volumen redondeando los cantos con un buril. Con el buril añadiremos las líneas verticales, procurando obtener variedad en las zonas de roca, evitando la alineación con zona hundidas, salientes o más o menos erosionadas, con gran variedad de pliegues que gratificarán el proceso de pintado. Y ya formada toda la estructura, sólo queda añadir un poco (pero mejor un bastante) de textura variada y de diferente calibre sobre la pasta de terracota ya ligeramente seca aunque todavía plástica, usando para ello tan variados utensilios como nos proporcione nuestra imaginación, como un cepillo de dientes, una brocha de cerdas duras (ya sabéis, de las vestidas de cuero y con tatuajes en los jamones —JJ), alfileres y un largo etc., procurando un reparto ligeramente heterogéneo de cada textura. Finalmente nos quedará añadir elementos naturales variados, como gravas y piedras de playa de distintos tamaños que representen auténticas rocas en el diorama, siguiendo con un posterior rayado de algunas zonas elegidas sobre la pasta totalmente seca, simulando erosiones y fisuras de la manera más realista posible. La base queda de esta manera representando una porción de orografía de manera tridimensional y nos presenta el substrato elemental para el pintado, que dará todo el realismo necesario para convertirla en una perfecta reproducción a escala de una zona rocosa. Pero del pintado hablaremos en la próxima entrega...

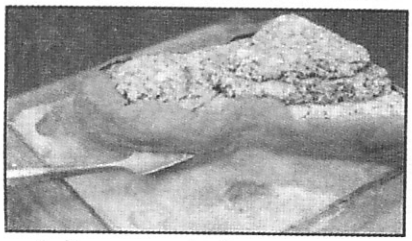
Gabri del Río



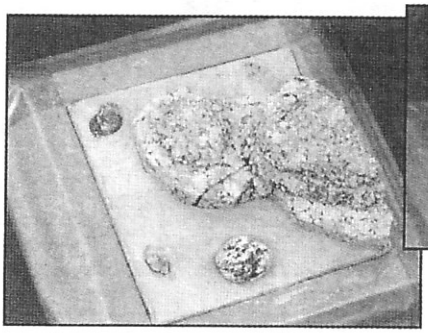
Preparamos una orografía básica disponiendo láminas de corcho según nuestro gusto.



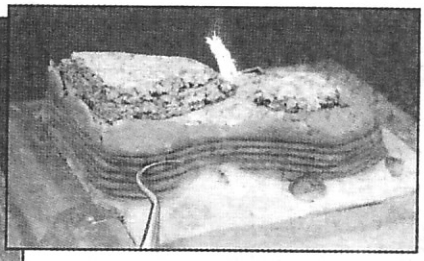
Eliminamos aristas y bordes prominentes para preparar un terreno redondeado.



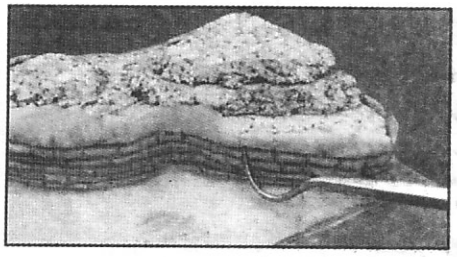
Aplicamos pasta de terracota para cubrir la base de corcho y añadir los diversos elementos.

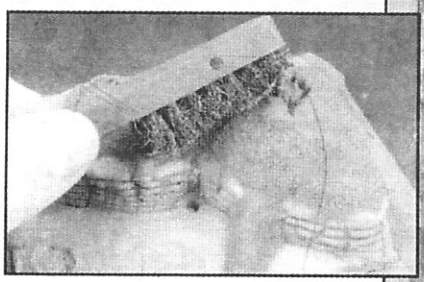


Se añaden elementos imprimiendo la huella en la terracota, para su posterior pegado.

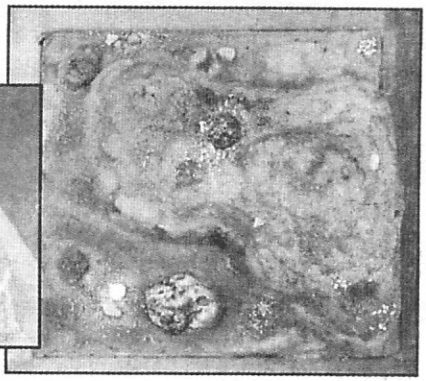


Con un buril se marcarán estratos horizontales y verticales, evitando el paralelismo y las simetrías.





Los elementos para proporcionar texturas pueden ser tan variados como alcance nuestra imaginación: cepillos, alfileres, etc.



Apariencia final, con la pasta seca y todos los elementos pegados. Listo para pintar.

por Sugoi Ochinko y Takeshi Kakeru

MODELOS A SEGUIR

Gundam RX-78-2 de la saga Gundam. (1:60, 305 mm) Bandai. *12.000

Nuestra figura estrella de este mes comparte protagonismo con la que está a su lado y no solo por que los dos son Gundam y aparecen en el mercado con motivo del 20 Aniversario de serie, sino por que las dos son Kits de plástico espectaculares, de una gran calidad de acabado y de gran tamaño. Este se lleva la palma, ya que pertenece a la serie «Perfect Grade», y su tamaño la convierte en pieza destacada de cualquier colección. Además de los accesorios que la acompañan, como el fusil y el escudo, reproduce todo el croquis mecánico de Gundam, y todas las piezas, incluidas las de blindaje exterior son desmontables y articuladas, de forma que se puede dejar al descubierto el interior mecánico del robot, o sólo parte, como se aprecia en la fotografía. Si el precio de un Kit de plástico es de 2.000 a 4.000 yenes, imaginaos la calidad de éste para valer 12.000. Ha causado sensación este primer trimestre del año en Japón, y la ha modelado un artista de la conocida compañía Atelier-SAI. ¡¡Y la puedes comprar montada!!.

RX-178+FXA-05D SUPERGUNDAM de la saga Gundam.(1:100, 200mm) Bandai. *4.000.

Como decíamos, este es la obra maqueta estrella de Bandai, por dos motivos: primero, por que aparece dentro de la serie Kits «master Grade», que son a escala 1:100 en lugar de la habitual 1.144 y segundo, por que se trata de dos figuras en una, ya que el Supergundam está compuesto RX-178 Mk-II y el caza FXA-05D, que se +FXA-050, que se aclopa en la espalda del robot, pero puede separarse y pilotarse independientemente del Mobile Suit. La calidad del Kit, sin llegar a las excelencias de sus hermanos mayores de la serie «Perfect Grade», sigue siendo muy alta y el precio, 4.000¥, ridículo si se tiene en cuenta que estamos comprando un maqueta de más de 20 cms. de tamaño, y una de las más espectaculares de la saga, además.

Gaogaiger Sai-Moving Ver. de la serie Gaogaiger (sin escala, 160mm) Atelier Sai. *29.800

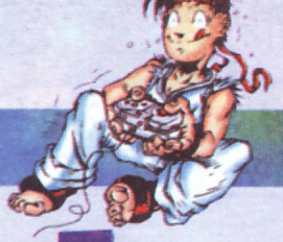
Y entre la gran cantidad de modelos que han aparecido en el mercado en los últimos meses sobre la serie Gaogaiger, debido en gran parte a la comercialización e la última entrega de anime sobre la serie, destacamos el realizado por Atelier-SAI, una resina con un detalle tremendo pese a su tamaño, y que además es articulada, lo cual explica su alto precio, más de 30.000 pts. Al cambio. De todos modos, cuenta con una ventaja añadida, y es que se sirve ya montada, así que puede resultar interesante para aquellos que quieran impresionar a sus amigos sin tener ni pajolera idea de cómo montar figuras.

Kanzer Kagata VF-4G de la saga Macross (sin escala/200 mm). Studio Half Eye. *20.000

Y para que no pensemos que ya nadie se acuerda de Macross, aquí hay un nuevo ejemplo de figura sobre lo que muchos piensan que es uno de los diseños más acertados de mecha de todos los tiempos. Una Valkyrie con todo y más, y por supuesto completamente configurable como caza, gerwalk o battloid. El Studio Half Eye es de esas casas que no ofrecen mucha producción en el mercado pero cuyas piezas se cuentan por éxitos, y es que sus trabajos se cuelan sin ninguna dificultad entre los mejores que aparecen. Eso sí suele estar enfocadas a un público ya muy experimentado, por que ésta por ejemplo, cuenta con 122 piezas, y eso son ya palabras mayores. Difícil de pintar no es, al menos no mucho, pero de montar...

Melfina de la serie Outlaw Star (1:8,220 mm) Vice. Sin determinar

para terminar, una figura que ha causado expectación, ésta de Melfina, realizada por la también prestigiosa casa Vice. De hecho, el trabajo realizado en el modelado por el artista Mashi Misumaru (sí, bueno, la mitad de esos tipos se buscan nombrecitos así)no busca demasiada complicación, y el esquema de pintado es así como simple, pero precisamente por eso hemos decidido reseñar esta figura en lugar de otras, pese a que en el momento de escribir estas líneas aún no se había concretado el precio de venta. Se trata de una figura ideal para los que comenzáis en esto, y no necesita además un dominio especial de las técnicas de montaje para conseguir un resultado más que decente, así que si buscáis algo muy resultón y a la vez fácil para comenzar vuestra colección, no perdáis la ocasión de haceros con ella.



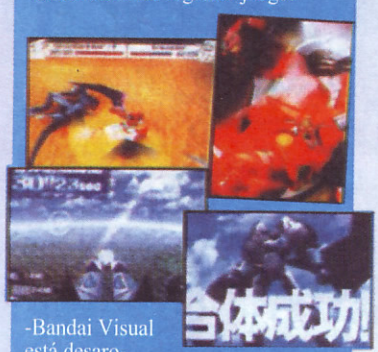
silent MÖBIUS CASE: TITANIC

QUE LO SEPAS

-Capacom ya ha lanzado el anuncio de la secuela de su popular juego de lucha para la Play Station de Sony Riva Schools United by Fate: Evolution 2.Además para la Dreamcast se preparan dos juegos basados en el popular juego Resident Evil/Bio Hazzad, que serán el Bio Hazzad 2, en alta resolución y con muchas novedades que no incluía la versión de Play Station, además de la continuación, titulada Bio Hazzad name Code: Verónica que incluirá a Claire y Criss Rendfield, del primer y el segundo juego.

-SNK anuncia que está desarrollado para la Play Station la primera conversión de su NeoGeo64, más concretamente el Fatal Fury: Wild Ambition, que incluirá una presentación exclusiva para la conversión casera además de nuevos personajes.

-Square anuncia que la versión española del Final Fantasy VIII aparecerá en nuestro país a finales de verano, y que incluirá alguna novedad con respecto a la japonesa. Además muestra las primeras imágenes de su nuevo proyecto, el Front Mission III, que continuará las andanzas de los personajes diez años después de la conclusión del segundo juego.



-Bandai Visual está desarollando un juego basado en el popular robot de **Go Nagai** Getter Robo, que a causa de la nueva Ova que ha aparecido hace unos meses en Japón, ha recobrado mucha popularidad. El juego será un especie de RPG en la que podremos fusionar según queramos los vehículos que conforman el Getter Robo. Dando así una amplísima gama de posibilidades. Si todo va bien, podremos verlo este verano (en Japón, claro).

-Para acabar, aquí hay unas imágenes del nuevo Tekken que Namco está desarrollando para la Play Station 2. Si el juego es tan bueno como parece gráficamente, vamos a llorar con las posibilidades de la nueva máquina de Sony.

CHEATER!!

-Pues como ni hay más que trucos de Gundam, ni de Silent Möbus Case: Titanic, aquí van un par del Street Fighter O III y del Last Blade.

-En el SF, para enfrentarse a Shin Gouki con cualquier personaje sin que sea necesariamente Evil Ryu, mantened pulsados L1 y L2 cuando selecciones al personaje que queráis usar.

-En el Last Blade (Bakumatsu Roman), para sacar a los 3 enemigos finales, pulsad a la vez L1, L2, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. Para acceder a los 3 nuevos personajes de la versión de PlayStation, haced lo mismo tras haberos acabado el juego.

DATOS

Título: Silent Mobius Case: Titanic
Precio: 5.800
Compañía: Gainax
***Plataforma:* PlayStation**
Tipo: Aventura convers.
Nº de Jugadores:1

Silent Möbus Case: Titanic es el primero de los juegos e la prestigiosa serie de **Kia Asamiya** que apareció pura máquina de Sony.

Gainax, que solo vive de Evangelion, fue la empresa que se ocupó de su creación y desarrollo. La verdad es que tenía muchas esperanzas puestas en él, ya que parecía un juego de rol a la antigua usanza de una de las series que más me gustó en su momento. Por desgracia, muy pronto lloré por haberme ilusionado al comprobar la triste realidad…

Pues bien, lejos de lo que esperaba, el Silent Möbus Case: Titanic no se parece en absoluto a un juego de rol, sino que más bien encaja perfectamente en la clasificación de aventura conversacional. En el juego representaremos el papel de un joven que acompaña a las cinco chicas del AMPD, siendo nuestras únicas funciones decidir dónde vamos, con quién, y si mirar o hablar. Nada más. Por no haber, ni siquiera hay una auténtica secuencia de combate, ya que en estos casos sólo presenciaremos cómo las chicas enran en acción. La verdad, para eso, que al menos se hubieran currado una animación, lo que haría ganar al juego un poco de espectacularidad.

La historia es al menos bastante digna. Según parace, el barco Titanic reaparece un siglo después de hundirse, pero lejos de hacerlo de una manera normal (dentro de lo que se podría considerar normal hablando de la reaparición del Titanic), aparece sobrevolando la ciudad de Tokio. Como reasulta usual en este tipo de casos, el gobierno utiliza enseguida a la AMPD a cargo de Rally Cheyene para solucionar el enigma, y las cinco chicas qye componen el equipo aterrizan en el barco hundido, en el que los tripulantes no parecen haberse percatado de lo que ocurre. todo un enigma, sí señor.

© Studio Tron
© 1998 Gainax

© Studio Tron
© 1998 Gainax

Gráficamente no hay mucho que decir, salvo que ésta muy bien… para una Supernintendo. La verdad es que si consideramos que este juego es parfa la Play Station de Sony, es decir, toda una consola de 32 bits que ha sacada maravillas gráficas como el *Metal Gear Solid* o el recién salido *Final Fantasy VIII*, el Silent Mobius Case: Titanic parece algo sencillamente increíble. Por decirlo de manera sencilla, las pantallas del juego parecen tener solo dieciséis colores (de hecho, aún me estoy preguntando seriamente si los tienen), y se ambientan en un entorno muy pobre, a ese estilo de videojuego antiguo cutre y casposo. Lo único bueno que tiene el CD en el apartado gráfico son los preciosos diseños de **Kia Asamiya**, que por desgracia quedan también muy empobrecidos por el coloreado (sin contar que acabas hasta las narices de ver siempre las mismas caras con la misma expresión una y otra vez). Vamos, que no se han lucido mucho en esta parte…

Pero ahora vayamos a por el apartado sonoro, que también tiene su pecado. Digamos que la banda sonora no está del todo mal, a pesar de que la calidad de la misma sigue siendo más de consola de 16 bits que de PlayStation. El ritmo es inquietante, y consigue ponerte de los nervios, lo que se agradece mucho al principio por eso de la ambientación. Pero después de tres horas con el mismo puñetero ritmo acaba, más que poniéndote nervioso, irritándote y haciéndote bajarle el volumen a la televisión.

Lo único que parece merecer la pena de todo el apartado sonoro con las conversaciones de las protagonistas,que en la gran mayoría de las ocasiones, especialmente las importantes, están completamente habladas, y hay que reconocer que se curran el doblaje.

Vamos, nada de estas tonterías de vocecitas sin personalidad ni ganas , que en este juego se desviven por hacerlo bien (al menos eso, o ya es que valía la pena tirarlo directamente).

No es muy difícil suponer que el juego ha supuesto una auténtica decepción para mi. Pobre en todos sus aspectos, es un juego que por no recomendar, no recomendaría ni a los más aficionados de las serie **Asamiya**. La verdad es que un juego conversacional de cualquier tipo en japonés, para la gente que no entienda el idioma, puede suponer un auténtico incordio, pero el problema que tiene este juego en concreto es que aunque supieras japonés, seguirá siendo igualmente aburrido. Hay ocasiones en que tanto por su pobreza gráfica como por la música repetitiva llega realmente a darte ganas de deshacerte de él y maldecirte por el dineral estúpido que te has gastado en comprarlo.

Reconozco que lo he puesto a parir, y que deben de haber algunas personas a las que personalmente el juego les guste mucho, ya que lo entienden perfectamente y no les importa que sea pesado y monótono, pero francamente yo no lo soporto. Un juego que jamás veremos en España, lo que dada su calidad no es ningún crimen.

Darkmind

EN FIN, QUE..

Jugabilidad	20%	GLOBAL 40 %
Sonido	60%	
Gráficos	40%	

Menos de 32

kidou senshi VICTORY GUNDAM

Vaya, pues si el juego de Silent Möbus Cae: Titanic no me ha gustado nada, Kidou Sensbi V GUNDAM de Bandi es un engendro todavía peor. El juego, a pesar de ser antiguo (exactamente de 19949, es otro de esos juegos que aprovechan el filón del momento de una serie de éxito, de manos de la compañía que normalmente suele sacar estas caspas, Bandai. Este juego es una especie de imitación de juego de lucha que adapta las aventuras de la serie del mismo nombre, una de las que menos éxito alcanzaron de toda la saga.

El juego es mediocre en todos sus aspectos, con un grafismo pobre y mal animado,en el que están muchísimo más cuidadas y detalladas las imágenes de entre fases que el juego en sí. La música es exactamente igual de mala que el resto del juego, aunque hay uno o dos temas que se salvan, y no están tal mal como cabría esperar. Pero bueno, la verdad es que lo estoy poniendo a parir, pero todo lo que he dicho se queda corto cuando hablamos de jugabilidad, ya que si el resto son huecos en el juego, la juga-bilidad sería un agujero negro.Después de jugar durante horas y horas,días enteros incluso (es una licencia literaria, nadie lo jugaría más de una hora seguida) descubres que la mejor técnica del juego consiste en dejar apretados los botones de golpe con la espada y la metralleta, con lo que te bastas para acabar con cualquier enemigo. Más tristes incluso resultan las fases espaciales, en la que si tenemos autofire hasta con dejarlo activado y volver un rato después, que seguro que la habrás pasado sin problemas.

Vamos, que como encima el juego es mínimamente larguito (unos veinte minutos para terminártelo, lo que se hace largo), te pasas todo el rato haciendo exactamente lo mismo, apretar el botón para ver las escenas de entre fase, que es lo único que merece la pena ver. Nunca salió en nuestro país, lo que es de agradecer ya que así nadie pudo cometer el error de gastarse dinero en él.

Darkmind

Rurouni Kenshin
© Nobuhiro Watsuki/Shueisha - Fuji TV-SPE Visual Works

RUROUNI KENSHIN

Hace unos días se ha confirmado un rumor que va de boca en boca entre los aficionados al manga, y que después del vacío que nos ha dejado el final de *Slayers* y *Marmalade Boy*, es algo que sin duda nos puede aliviar y con creces. *Rurouni Kenshin*, bajo el título de *El Guerrero Samurai* (no está tan mal, podría haber sido *Samurai X* como en Venezuela, o peor, algo como *La Familia Crece*), será ofrecida todas las mañanas a horario intempestivo (sobre las siete y media) por Canal+.

Rurouni Kenshin
© Nobuhiro Watsuki/Shueisha-Fuji TV•SPE Visual Works

Rurouni Kenshin ha sido desde su creación una de las sagas de samurais más famosas de la historia, que ha llevado al éxito a su autor. **Watsuki Nobuhiro**, desde que la creó en 1993. **Watsuki Nobuhiro** había sido un aficionado a los samurais y especialmente al período de la restauración de Meiji desde que iba a primaria. Cuando llegó a la escuela superior se unió al club de Kendo, en el que demostró que era terriblemente malo con una espada en las manos, terminando la temporada sin conseguir ni una victoria individual. No obstante, **Nobuhiro** no se decepcionó en absoluto y, aunque seguía practicando, empezó a dibujar manga sobre el tema que más le gustaba, los samurais. Tras varias historias cortas de escasa importancia y tras haber sido ayudante de **Takashi Obata**, pudo finalmente en 1992 publicar en Jump Comics una obra de 31 páginas, que sería sin dudas la precursora de **Rurouni Kenshin**. La historia estaba protagonizaba por Kenshin (o más concretamente su parte oscura), aunque en ella no se parecía nada físicamente ni anímicamente a él. Al parecer, la historieta tuvo mejor acogida de lo que tanto los editores como el propio autor esperaban, y **Nobuhiro** recibió más de 200 cartas felicitándole por su obra. Shueisha, dándose cuenta del filón que tenían entre manos, pidieron a **Nobuhiro** que se embarcara en la colección durante varios números más, para lo que él prefirió retomarla desde un principio replanteándose y rediseñando a los personajes. Y así nació *Rurouni Kenshin*.

Meses después de que empezará su publicación, Sony Picture Entertainment compro los derechos a Shueisha para llevarla a la televisión, un proyecto que emocionó a **Nobuhiro** y en el que él mismo colaboró con ganas. Finalmente en 1994, Rurouni Kenshin se estrenó en un horario estrella en la Fuji TV, una de las cadenas más importantes de Japón, alcanzando una audiencia estrella que hizo a la serie continuar durante años hasta un total de 96 episodios (nada de esa tontería de 26 escasos episodios como ocurre últimamente). Y como siempre que una serie tiene éxito, sólo fue el principio…

Parte realidad, parte ficción (o de qué va).

Una cosa que nos llama especialmente la atención de esta saga es sin duda la correctísima ambientación histórica en la que se encuentra. De hecho, prácticamente todos los personajes que aparecen en la obra están inspirados en personas reales que se ganaron un lugar en las leyendas japonesas, e incluso algunos son los originales históricos. Ésto puede expli-

Rurouni Kenshin
© Nobuhiro Watsuki/Shueisha-Fuji TV•SPE Visual Works

Rurouni Kenshin
© Nobuhiro Watsuki/Shueisha-Fuji TV•SPE Visual Works

que no podría haber creado *Rurouni Kenshin* sin la ayuda del libro que ha sido como una biblia para él, ***Espada Ardiente***, de **Shibaryuu Tarouchou** (un conocido escritor japonés que se especializaba en la Restauración Meiji).

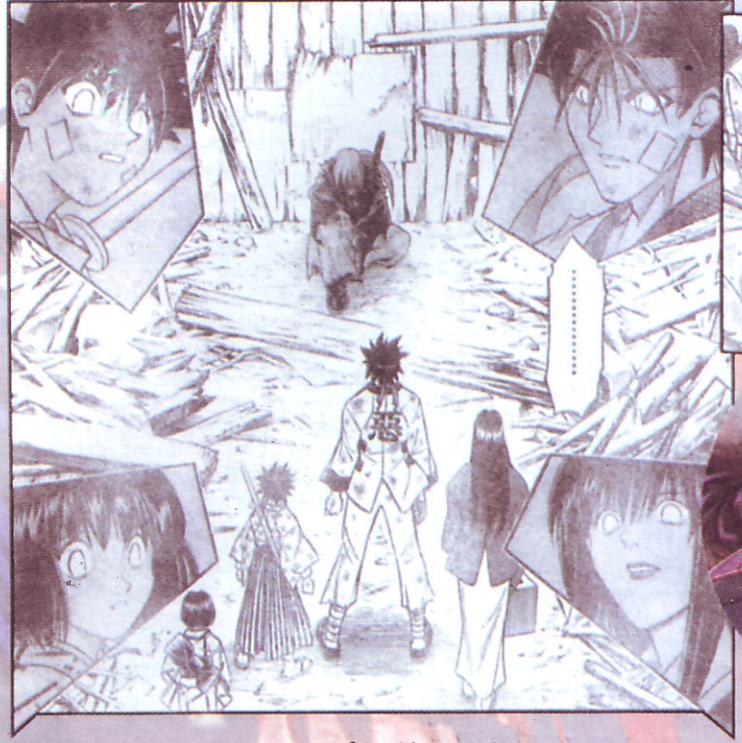
carse por la enorme afición que Nobuhiro profesa por los samurais y las horas de lectura que le dedica al tema. De hecho, en varias ocasiones ha confesado que lo único que hace es inventarse historias de fantasía sobre personajes que realmente existieron, ayudado por las novelas que leyó durante su niñez. Nobuhiro ha llegado a comentar incluso

Rurouni Kenshin se ambienta en uno de los periodos más conflictivos de toda la historia de Japón, cuando en la década de 1860, con la llegada a puerto del barco americano Perry, empezó la problemática etapa que se conocería como la Restauración Meiji. En ella se enfrentaron los samurais, que defendían el modo de vida tradicional japonés apoyados por el shogunato, formando el bando conocido como los Bakufu. En su contra estaba el bando de los reformistas, que deseaban el fin de las castas desiguales y un modo de gobierno occidental. Estos últimos, para defender a sus cabecillas (meros políticos sin conocimientos en la lucha) de los continuos intentos de asesinato, y para acabar también con los líderes conservadores del shogunato, contrataron a los mejores asesinos de todo Japón como guardaespaldas. La historia llamó a estos espadachines Ishinshishi. Basándose en estos hechos históricos, es a partir de ese punto cuando ***Nobuhiro*** aprovecha para hacer volar su imaginación.

Entre todos esos asesinos, había un hombre que destacó por su brutalidad y su ferocidad, un guerrero que se hizo tan famoso que su mera presencia hacía que los samurais más valientes huyeran de terror. Durante la Restauración, ese único hombre llegó a matar a cientos de personas y a bañarse con la sangre de tantos inocentes que todo el mundo acabó llamándole ***Hitokiri Battousai***, que significaba ***Battoussai***, el asesino de hombres. En el momento álgido de la guerra, muchos llegaron a pensar que ese hombre fue de por sí la pieza clave que permitió acabar con el Periodo Edo, tras lo cual desapareció en las sombras de una manera tan misteriosa como había aparecido. Mientras, con el fin del feudalismo, los samurais y los soldados se desperdigaron, vagando por Japón en busca de un trabajo que requiriese sus habilidades, convirtiéndose en ronins (samurais sin señor). Los años transcurrieron y Battousai se convirtió en una leyenda llegando a ser considerado el mejor guerrero de la historia. Y así es como empieza nuestra historia, en el año 1879 en la ya superpoblada ciudad de Tokyo…

Diez años después de su misteriosa desaparición, un rumor regreso de Battousai empieza a recorrer la ciudad, y de él se comenta

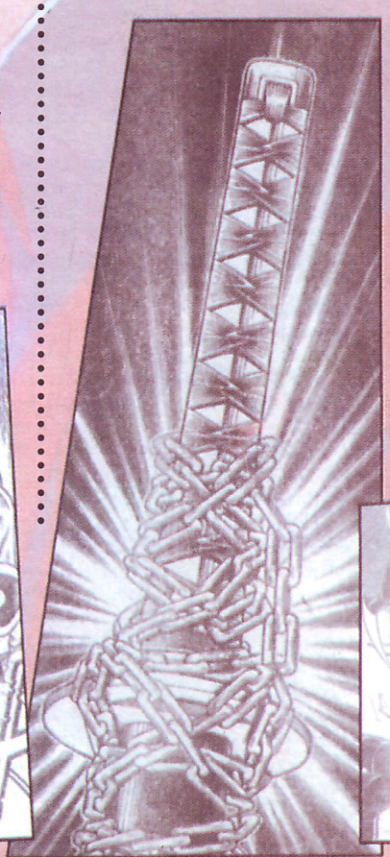
Rurouni Kenshin
© Nobuhiro Watsuki/Shueisha-Fuji TV•SPE Visual Works



que está asesinando samurais indiscriminadamente. Al parecer, su objetivo es el gimnasio del estilo Kamiya Kanshin, que está a cargo de una preciosa jovencita, Kaoru Kamiya, hija del fallecido fundador del dojo. Cuando el supuesto asesino legendario se estaba enfrentando a ella, un extraño vagabundo (un rurouni) se interpone en la lucha derrotando con una facilidad pasmosa al hombre que se hacia llamar Battousai, destrozándole la mano e impidiéndole coger una espada en toda su vida. Finalmente, tras su derrota, se descubre que ese hombre no era más que un antiguo alumno del padre de Kaoru, llamado Gohe, que fue derrotado por éste y cuyo rencor lo empujó a acabar con el dojo haciéndose pasar por Battousai. La joven, agradecida, invita al vagabundo, que se presenta como Kenshin Himura, a quedarse en su gimnasio, ahora vacío por causa de Gohe (y desde el principio surge una gran atracción entre ambos). Para acabar con su soledad en el dojo, pronto se unirá a ellos un ladronzuelo que, tras robar a Kenshin, será salvado por éste de los yakuzas que le obligaban a delinquir. Pero sin duda el personaje más importante que se unirá al gimnasio será Sanosuke Sagara, un guerrero contratado por Gohe para matar a Kenshin, que tras ser derrotado con gran facilidad por el protagonista gana su respeto y amistad.

Es en este punto cuando la saga empieza a ganar interés: un extraño luchador llamado Udou, que había pertenecido al shisengumi, uno de los ejércitos que participó en la Restauración Meiji, aparece en el dojo con la intención de matar a Kenshin. Así es como se descubre la auténtica identidad del protagonista, ya que, en mitad del combate, cuando la vida de Kaoru está en peligro, su lado oculto (la personalidad esquizofrénica que once años atrás se ganará el apodo de Battousai, el asesino de hombres) toma el control, derrotando con una facilidad absurda a Udou. El siguiente problema que tendrán que afrontar nuestros protagonistas llega cuando deben enfrentarse a Kanryu Takeda, un traficante de opio que tenía a su servicio a un grupo de mercenarios, los Oniwabanshu. Tras derrotar a su líder, Aoshi Shinomori, Kanryu intenta matarlo con una ametralladora, pero por desgracia a los únicos que acaba matando es a sus propios hombres, sobreviviendo sólo Ahoshi, quien jura vengarse de Kenshin.

Tras eso, aparece en el dojo un extraño hombre llamado Saito Hajime -de hecho es un personaje histórico real que capitaneó el tercer ejército del Shinsengumi- buscando a Kenshin, y al no encontrarlo se enfrenta a Sanosuke, que es derrotado fácilmente por él. Finalmente, Kenshin y Saito combaten, y parece que ni siquiera el protagonista es capaz de superar la maestría de Saito con la espada. Pero cuando es herido gravemente y todo parecía perdido, Battosai vuelve a tomar el control de Kenshin, obligando a Saito a retroceder estocada a estocada. A punto de perder la vida, un mensajero del gobierno japonés llega deteniendo a los contendientes, y explicando a Kenshin que Saito fue enviado a comprobar la habilidad de Battoussai, ya que el gobierno vuelve a necesitarle. Al parecer, un señor de la guerra llamado Makoto Shinshio (que se convertiría en el principal adversario de la serie) ha declarado una guerra privada al gobierno Meiji intentando recrear las antiguas tradiciones del Período Edo. Así empieza una batalla personal entre ambos luchadores, que cruzarán sus espadas en muchas ocasiones, entre las cuales Kenshin y sus compañeros se encontrarán con decenas de nuevos personajes, amigos y enemigos, que se introducirán en la vida del samurai.



Y así transcurrieron los 96 episodios que componen la serie, aunque debido al enorme éxito que siguió teniendo el manga, éste prosigue con la llegada de un nuevo enemigo desde china, un asesino legendario con el que Battosai ya se había encontrado con anterioridad… (vamos, más de lo mismo).

Rurouni Kenshin
©Nobuhiro Watsuki/Shueisha

PERSONAJES PRINCIPALES

Nombre: *Shishio Makoto*
Apodos: *El sucesor de Battousai*
Mes de nacimiento : *Agosto*
Edad : *31*
Altura : *170 cm.*
Peso : *59 Kg.*
Tipo de sangre : *O*
Escuela : *Ninguna.*
Armas : *Nagasonekotetsu, Mugenjin.*
Técnica : *Ninguna.*

Si pudiéramos hablar del mal en la serie de Rurouni Kenshin, éste sería sin dudas Shishio Makoto. No le importa quién ha de morir para conseguir sus propósitos (salvo su compañera Yumi, de la que parece estar enamorado), y probablemente está incluso más loco que el mismo Kenshin. Su único objetivo es conquistas Japón y vengarse del gobierno Meiji que le traicionó. Al parecer, tras la desaparición de Kenshin, el gobierno utilizó a Shishio para sustituirle,pero al darse cuenta de que era demasiado peligroso, decidió acabar con su vida en un atentado del que Shishio escapó con terribles quemaduras. Aunque es un luchador excepcional con el que únicamente Kenshin puede rivalizar, sus quemaduras hacen que solo pueda luchar durante quince minutos, antes de tener que retirarse, Shishio es la mezcla perfecta de todos los malvados que Nobuhiro ha admirado. Históricamente lo baso en Serizawa Kamo del Shinsengumi. No obstante, el personaje que más ha influido en el diseño y estilo de combate de Shishio es Kibagami Genjurou, del juego *Samurai Spirits*, favorito de Nobuhiro (de hecho, dice que sin vendas serían idénticos).

Nombre: *Sagara Sanosuke*
Apodos: *Toriatama, Sano, Kenkaya Zana*
Mes de nacimiento : *Febrero*
Edad :*19*
Altura:*179 cm.*
Peso : *71 Kg.*
Tipo de sangre : *B*
Escuela : *Ninguna.*
Armas : *Zanbatou, sus manos*
Técnica : *Ninguna.*

Sanosuke es sin duda uno de los luchadores más fuertes que aparecen en toda la serie. Es un buen chico que lucha por ayudar a la gente, pero tienda a ser muy orgulloso y a perder los nervios con facilidad. Cuando era joven perteneció al Sekihoutai, a cuyo líder Sagara Soujo admiró y respetó por encima de todas las cosas hasta que acabó muerto a manos del Ishinshihi. Así pues, intentó vengarse de Kenshin pero, tras ser derrotado por éste, comprendió que no era como los demás asesinos a los que se había enfrentado, y acabó convirtiéndose en su mejor amigo. El modelo de Sanosuke es el capitán de la décima unidad de Shinsengumi. Harata Sanosuke, a quien se consideraba uno de los cinco hombres más guapos del Shinsengumi. Al igual que al Sanosuke del manga, le encantaba luchar y era muy pendenciero. Aunque se supone que murió en la guerra de Ueno, una vieja historia cuenta que sobrevivió y se convirtió en un bandido legendario.

Nombre : *Myoujin Kakiho*
Apodos : *Yahiko-chan*
Mes de nacimiento : *Enero*
Edad :*10*
Altura: *128 cm.*
Peso : *23 Kg.*
Tipo de sangre : *B*
Escuela : *Kamiya Dojo.*
Armas: Shinai.
Técnica :*Kamiya Kasshinryu*

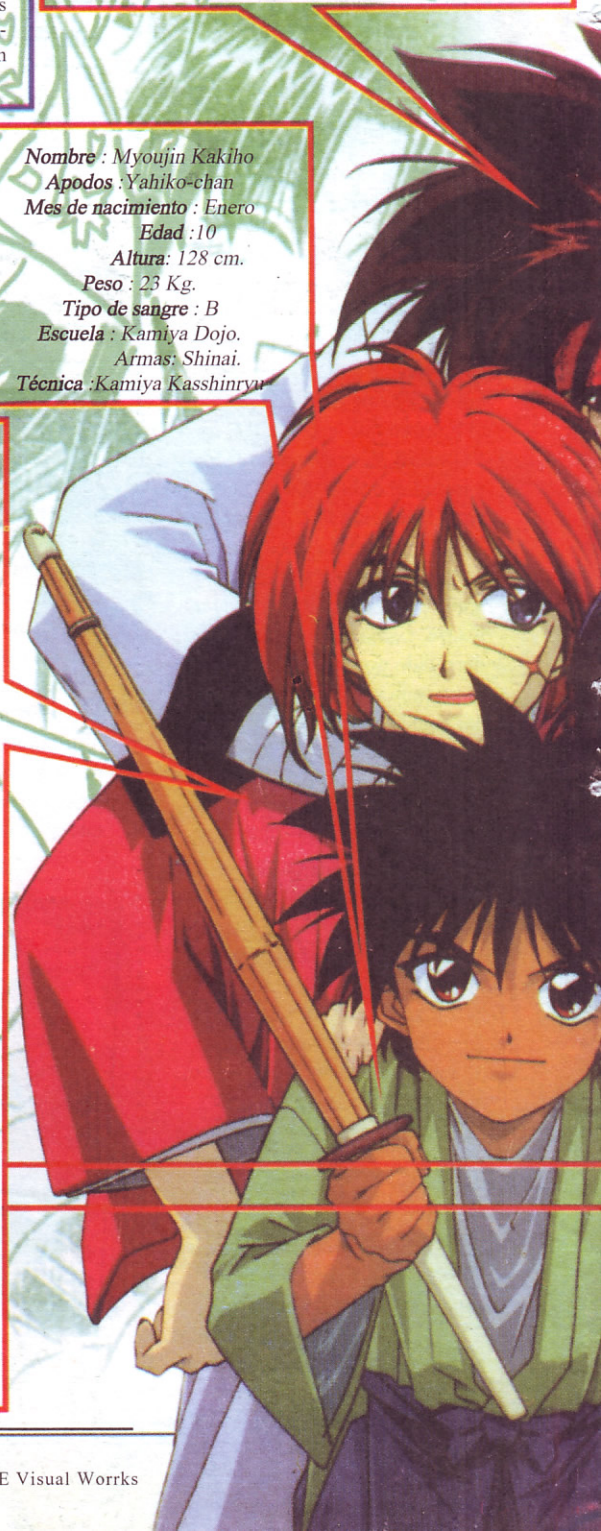
Yahiko es un jovencito al que Kenshin salvó de la ira de los Yakuzas para los que trabajaba, y desde entonces se unió al samurai y a su grupo. Yahiko es un gran chico obsesionado por volverse fuerte como Kenshin, a quien admira desmedidamente. Al igual que con Kaoru, para crear a Yahiko Nobuhiro no se basó en ningún personaje, sino que reflejó los sentimientos y frustraciones de la etapa en la que practicaba Kendo.

Nombre : *Kaoru Kamiya*
Apodos : *Kenjutsu Komachi*
Mes de nacimiento : *Junio*
Edad :*17*
Altura:*155 cm.*
Peso : *41 Kg.*
Tipo de sangre : *O*
Escuela : *Kamiya Dojo*
Armas: *Shinai, Bokutou*
Técnica : *Kamiya Kasshinryu*

Kaoru es una encantadora jovencita que se ocupa de gimnasio de su padre desde que éste murió. Su sueño es continuar con el ideal de su padre, crear un estilo de combate que sirva para proteger a la gente no para matarla. De corazón dulce y tierno, tiene una inmensa capacidad para amar y ayudar a las personas, aunque por el contrario tiene también un humor irascible que desencadena con terrible facilidad. Cuando se encuentra con Kenshin por primera vez, y este le ayuda a salvar su Dojo, empieza a sentir algo por él que no había sentido hacia ninguna otra persona y a partir de entonces se obsesiona con la terrible idea de que él pueda dejarla sin decirle nada. Pero aún no sabe lo que Kenshin siente realmente por ella, y no se ha atrevido a confesarle su amor. Al contrario que la gran mayoría de personajes de la serie, Kaoru no está basada en ningún personaje histórico real. El mismo Nobuhiro confiesa que quería crear un personaje dulce, pero al tiempo fuerte y decidido, sin basarlo en ningún modelo, pero acabó haciéndolo un poco en el personaje de Chiba Sayako, del manga ***Ryouma´s Lover.***

Nombre : *Kenshin Himura (nombre real Shinta Himura)*
Apodos: *Hitokiri Battousai, Himura Battousai*
Mes de nacimiento : *unio*
Edad : *28*
Altura :*168 cm.*
Peso : *48 Kg.*
Tipo de sangre : *AB*
Escuela: *Hiten Mitsurugi Ryuu*
Armas : *Sakabatou, Sakabatou-Shinuchi*
Técnica : *Hitenmitsurugiryu*

Kenshin, cuyo auténtico nombre es Shinta, fue vendido tras la muerte de sus padres a un comerciante que fue asaltado poco tiempo después por bandidos y fue rescatado en el último momento por el que acabaría convirtiéndose en su maestro, Seijuurou Hiko. Fue el asesino más perfecto que se ha conocido en todo Japón, pero asqueado por lo que hizo decidió abandonarlo todo y reemprender una nueva vida como vagabundo. Por desgracia, todo el horror que vivió le dejó una terrible secuela, una mente dividida y esquizofrénica en la que su parte asesina, la de Hitokiri Battousai, tomaba el control si la situación lo requería. En estos casos, el Kenshin melancólico, simpático y educado se convierte en un frío espadachín capaz de matar a culpables o inocentes sin miramientos, salvo a Kaoru, con la que incluso el mismo Battosai parece contenerse. Kenshin está basado en un personaje real, en este caso el Hitokiri (asesino) Kawakami Gensai. Gensai fue el más grande de los Hitokiri del período, aunque su aspecto afeminado hacía que pudiere ser confundido con una mujer. Tras la guerra, el gobierno consideró a Gensai como un hombre demasiado peligroso para seguir viviendo, así que lo acuso de falsos cargos e hizo que le ejecutaran. Ese es el ideal que utilizó Nobuhiro para crear a Kenshin, el de un asesino sin honor que mataría a sus propios compañeros, a quien la tristeza (o la locura) hace cambiar de modo de se. Para el aspecto físico no se baso en nadie, pero intentó hacer a Kenshin tan opuesto como pudiera de Battosai de su primera historia corta, que era alto, guapo y moreno. Al final, desesperado, añadió la cicatriz en la cara con enorme acierto, ya que supondría el punto central de la transformación de Battosai a Kenshin.



Rurouni Kenshin
©Nobuhiro Watsuki/Shueisha * Fuji TV * SPE Visual Worrks

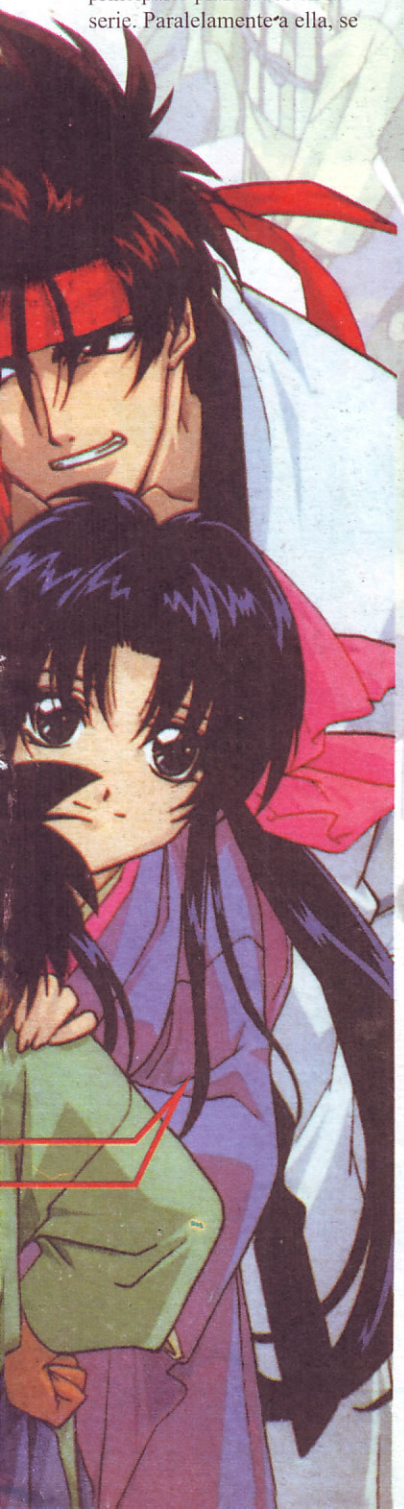
Y qué vino después (y durante)

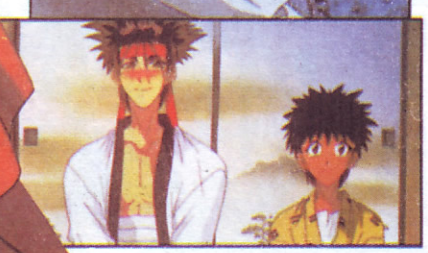
Como he dicho, el final de la serie no acabó en absoluto con el manga, pero ésta fue mucho más seguida que la del Shonen Jump, siendo su fin una enorme decepción para todos sus seguidores. Así pues, en diciembre de 1997 apareció la versión cinematográfica de **Rurouni Kenshin**, cuya dirección y rediseño de los personajes corrió a cuenta de **Hatsuki Tsuji**, con una puesta en escena de **Yukiyoshi Ohashi**. La película tuvo una enorme calidad de animación y un éxito acorde a lo que sus creadores esperaban, pero por desgracia era una historia tan aparente que realmente no solucionaba ninguno de los problemas principales planteados en la serie. Paralelamente a ella, se

desarrolló un juego para Play Station que incluía una gran cantidad de metraje animado, y que lejos de simplemente adaptar el argumento de la serie, recogía una historia original, asemejándose más a una OVA que a un sencillo juego. Con respecto a la banda sonora, ha sido recogida en una enorme cantidad de CDs que inundaron el mercado hace unos años: cuatro ***Rurouni Kenshin original soundtrack*** de la serie (llamados ***Departure*** y ***Let It Burn*** el segundo y cuarto respectivamente), ***Rurouni Kenshin Songs*** (que es el álbum local original), ***Rurouni Kenshin Director´s Collection, Rurouni Kenshin Best Theme Collection, Rurouni Kenshin Sony PlayStation soundtrack*** (obviamente recoge los temas del juego de PlayStation) y ***Rurouni Kenshin movie soundtrack: Ishinshishi e no Requiem*** de la película.

También salió a finales del año pasado un CD Rom multimedia que recopilaba salvapantallas, ilustraciones, diseños, y todo lo que pudiera desear un aficionado a la serie.

Pero sin duda lo más interesante que ha aparecido hasta el momento de la serie una OVA de cuatro episodios que empezó a venderse a mediados del año pasado, y el último de los cuales apareció el día dos del pasado mes de diciembre. La OVA, al contrario que la película, es la conclusión que todos deseaba ver, ya que se olvidan de las peleas continuas contra el malo y se centran en la relación entre los personajes, enfocándolo todo desde el punto de vista más sentimental y dramático. Vamos, la conclusión perfecta para la saga, y eso que ni siquiera concluye…





Rurouni Kenshin
©Nobuhiro Watsuki/
Shueisha *Fuji TV *SPE
Visual Worrks

©Nobuhiro Watsuki/Shueisha * Fuji TV * SPE Visual Worrks

Pero...
¿cómo es de verdad?

Como he dicho **Rurouni Kenshin** ha sido una de las series más exitosas que ha aparecido en Japón en muchos años, y tiene buenas razones para serlo. Es cierto que si somos muy críticos, podríamos decir que es una serie que no aporta ninguna innovación, que no es más que otra historia de samurais con un protagonista de muy oscuro pasado (vamos, a leerse el artículos de los buenos de Dani, que éste encaja en el tipo). El guión es bueno pero no especialmente brillante, ya que aunque empieza con mucha garra, no tarda en caer pronto en los tópicos más clásicos posibles, como «supermalo invencible para derrotar al cual es necesario aprender la gran supertécnica legendaria que sólo el supermaestro es capaz de enseñar al supersamurai»... ¿Qué es entonces lo que hace que la serie tenga semejante éxito?. La respuesta es muy sencilla: unos personajes carismáticos que funcionan bien los unos con los otros. Rurouni Kenshin es una serie que encuentra su valía en la personalidad de sus protagonistas, en sus relaciones y en sus problemas, como el tormento que corroe el alma de Kenshin por haber cometido tantos crímenes, que ha desencadenado su esquizofrenia. Y por si niñerías como moral y sentimientos no son suficientes, Rurouni Kenshin tienen las escenas de acción entre samurais más trepidantes que hemos podido ver en cualquier serie de luchadores japoneses. Personalmente, me encanta.

No obstante, hay un punto que sí podemos destacar como fallo en Rurouni Kenshin, el único error que hace que la serie pueda llegar a hacerse monótona y repetitiva, y es la continua aparición de malo nuevo tras malo nuevo. Por desgracia, lo más emocionante que tenía Rurouni Kenshin en sus inicios es que la lucha eran el momento culminante de una situación, algo en lo que Kenshin demostraba ser invencible pro a lo que éste casi nunca recurría para evitar que su parte oscura tomase el control. Por desgracia, la excepción se fue convirtiendo en la norma, y episodio tras episodio el combate empezó a cobrar más importancia hasta convertirse casi en el único punto argumental de la saga, siendo los problemas emocionales y las relaciones olvidadas gradualmente. De hecho, se cumple la regla de que malo derrotado o se vuelve bueno o muere, llegando entre los «convertidos» a formarse el clásico grupo de compañeros del protagonista, que se enfrentarán a los secuaces del supermalo, y corearán a gritos el nombre de Kenshin cuando el malo fuerte les haya pateado y el protagonista sea la única esperanza. Ojo, esto no quiere decir que sea mala, sólo que quizás pierde un poco la profundidad que tenía en sus inicios, pero gana en emoción y suspenso. Según la opinión de cada uno, lo encontrarán un cambio a mejor o a peor, pero en ningún momento la encontrarán aburrida o carente de interés, o que sería mucho peor.

Pero bueno, pronto vamos a tener la suerte de poder juzgar nosotros mismos cuál es nuestra opinión sobre la saga, ya que, como dije en un principio, parece que Canal+ realmente va a sacarla por televisión desde finales de marzo (y puede que cuando leáis estas líneas ya esté siendo emitida), aunque sólo para abonados. Lo que todos nos preguntamos es si acabará convirtiéndose en una serie de culto como ha sucedido en otros países en lo que se ha emitido, como Argentina o Venezuela (sin contar Japón, claro). Y claro, a ver si con la emisión de la serie en TV alguna editorial se arriesga a sacar el manga, y tenemos la suerte de verlo pronto por aquí. Ahora sólo nos queda esperar...

Darkmind

Rurouni Kenshin
©Nobuhiro Watsuki/Shueisha * Fuji TV * SPE Visual Worrks

En el pasado número hablábamos de lo que influyen los malos en las series de anime y manga, y nos dimos cuenta, por si no lo teníamos suficientemente claro, de que dentro de esta enorme mesa de ajedrez que es el mundo, el bien (y los buenos) juegan un papel necesario, fundamental para el génesis de la partida. Al igual que el mal, el bien está representado de mil y una maneras en el manga y la animación japonesa, pudiendo disfrutar de todas las tipologías del bueno que se pueden reseñar, así que en esta ocasión giraremos las tornas y nos encontraremos con el punto opuesto del tira y afloja entre malos y buenos.

Otra de BUENOS

Hay varias opiniones sobre el tema, pero generalmente el bueno es un personaje que se dedica a pasear por una delgada cuerda floja, que es su vida; él intenta andar por ella, pero es tan sólo necesario dar un pequeño traspiés para caer hacia el vacío del mal.

El bien es muy relativo, depende del cristal con que se mire. Mal acostumbrados, normalmente relacionamos al bueno o al bien con el protagonista, el personaje central que ha de llevar a cabo una misión, siempre acertada, sin pensar que su obstinada razón también puede ser una carga, una venganza personal, o algo que esconde en su fuero interno prometiéndose que algún día conseguirá su propósito. Esto es algo a lo que la industria cinematográfica norteamericana nos tiene demasiados habituados. Los buenos, en su hacer, son mucho más cuestionables que los malos en general, y especialmente en el manga y anime, ya que al hacer el bien están sometidos a miles de ojos que los estudian, juzgándoles por lo que hacen.

La figura del eterno bueno siempre nos ha acompañado desde el principio de los tiempos, pero a mediados de

Tetsuwan Atom: O Astro boy como se le conoce en Japón, creado como anteriormente se mencionó por **Osamu Tezuka.** Este pequeño héroe se ha convertido en la figura más representativa de Japón respecto al manga y anime, es como la mascota del país por así decirlo. Tetsuwan Atom es un robot con la apariencia de un niño, construi do así por su creador debido a la muerte de su hijo. Con grandes poderes y sentimientos humanos, Tesuwan Atom es un robot que defiende el bien por encima de todo. Esta creación de **Tezuka** entra en la primera tipología, y de él han partido una gran cantidad de personajes y héroes.

este siglo se crearon héroes para luchar de alguna manera contra las guerras, una especie de figuras representativas de verdad, ideales y justicia. Los japoneses tardaron en nacer en este aspecto; aunque el manga en sí dice que planta sus raíces a finales del siglo XIX, no había creada ninguna figura representativa del bien, ningún ídolo. Pero después de finalizar la II Guerra Mundial, sobre los años 50, nació una figura que marcaría el inicio del manga en Japón, un personaje creado por uno de los mayores genios del manga, **Osamu Tezuka**, Maestro de maestros, llevó a la vida al pequeño héroe llamado *Tetsuwan Atom*,conocido más en Occidente por el nombre de Astro Boy. Gracias a él y a su padre, todo Japón comenzó a aficionarse por las máquinas, robots y, cómo no, el manga.

El «bueno» suele ser esa representación de los ideales de los que carecemos el populacho real normalmente. Vemos héroes a todas horas, personajes que deseamos ser de mayores o nunca fuimos. En estos 30 ó 40 últimos años se han creado figuras que se han convertido en leyenda, «buenos» inmortalizados que ocupan un puesto de honor en el espíritu de mucha gente. El cine ha creado figuras muy representativas de lo que es un bueno, un héroe, como el inmortal *Connor McCloud*, el sarcástico *John McClane*, el incorregible e inagotable *James Bond* creado por **Ian Fleming**, el héroe aventurero *Indiana Jones* creado por la desbordante imaginación de **Steven Spielberg** y **George Lucas**, al igual que el poderoso Jedi *Luke Skywalker*, el vengativo *Erik Raven* de **JO Barr,** también llamado el Cuervo, la alineada *Ripley* o el último héroe de la pantalla grande *Erik Blade*, el vampiro renegado. Muchos de éstos personajes han sido llevados al cómic, aunque algunos de ellos realizaron el camino inverso, del papel a la pantalla.

El cómic americano posee figuras muy representativas del bien como *Superman*, un héroe creado por los autores **Jerry Shegel** y **Joe Shuste**, y considerado el bueno por antonomasia; en cambio, el mito de *Batman* creado por **Bob Kane** es un dilema, ya que ha pasado de ser un héroe nocturno a transformarse en un psicópata justiciero, convertido en lo mismo que son sus enemigos.

Otros personajes reseñables son los del universo **Marvel**, *Spiderman*, o su clon, o el otro clon, o… bueno, qué más da. *Spiderman* al fin y al cabo, creado por el maestro **Stan Lee** y el que sería su padre en el papel, **Steven Ditko**; otro héroe sin discusión es el *Capitán América*, el eterno defensor de la patria y de unos ideales perdidos, creado por las mentes de **Stan Lee y Jack Kirby;** *Lobezno, Mariposa Mental, Cable y Gambito* son una carismática representación del bien en el grupo mutante, aunque cuentan con pasados y presentes escabrosos, siendo su futuro igual de alentador que el resto de su vida pasada.

También la editorial **Image** cuenta con *Spawn*, creado por el famoso autor **Todd McFarlane**, aunque su bondad o maldad son muy relativas y cuestionables, y otros personajes como los mercenarios *Grifter y Backlash*. De **Disney** qué decir, que los buenos son taaan buenos

Shinichi kudo: También conocido como Conan Edogawa, personaje llevado a la vida por **Gosho Aoyama** como joven y prometedor detective que se ve metido en un sucio asunto, y en la lucha contra un villano es convertido en un niño pequeño, pero manteniendo su personalidad intacta. Desde ese preciso momento las cosas comenzarán a complicarse mucho para nuestro pequeño héroe, y mientras continua con sus investigaciones y resoluciones de casos con procedimientos un tanto atípicos, persigue a los tipos que le convirtieron en niño para recuperar su aspecto normal. Este personaje esconde un propósito, una meta, y se podría considerar de la segunda tipología aunque posee algo de la primera.

Son Gokuh: Un personaje archiconocido, al igual que su creador **Akira Toriyama**. Un enano cabezón con pinta de mono que ha ido creciendo convirtiéndose en un Super Saiyajin, con un afán de superación tan increíble como su apetito. Un gran defensor del planeta Tierra y de todo el universo, demostrándolo en innumerables ocasiones al salvarnos de peligrosos y todopoderosos villanos con sus hordas de destrucción. A pesar de ser bastante «corto» en casi todos los aspectos, es uno de los héroes más destacables en Japón y sobre todo aquí en España, siendo una de las mejores representaciones de lo que es un bueno.

que llegan a dar tirria; *Mickey Mouse y Goofy* serían los más reseñables. En Europa tenemos héroes como *Corto Maltese, creado por el prestigioso autor* ***Hugo Pratt,*** *o Axterix y Obelix*, llevados de manera magistral al papel por **Giosciny y Uderzo.** En España tenemos también figuras representativas de lo que pudo ser un gran héroe, como el *Capitán Trueno* de **Ambrós y Víctor Mora.**

Al igual que ocurría con los malos, podemos definir a los buenos mediante diferentes tipologías. Y así mientras que a los malos les adjudicamos tres, la clasificación de los buenos es un poco más extensa

1.El primer tipo de bueno es el ser perfecto, lleno de virtudes, sin defectos, guapo por regla general, caballeroso, inteligente.... Vamos, como se diría por ahí, un chico Danone. Este personaje puede llegar a desesperar a muchos otros por lo bueno y perfecto que es, siendo también el peor enemigo de los malos. Siembre con su ideal de justicia en la cabeza, con un alto sentido del honor y la amistad, se convierte en el héroe por antonomasia, el ángel portador de la verdad, la justicia y los grandes ideales. Es decir, por poner un ejemplo muy claro, todo lo contrario de lo que es JJ.

2.El segundo tipo sería el personaje **frustrado**, una persona que ha sufrido en el pasado y no ha sido capaz de superarlo. Este sentimiento le llevará a buscar la causa de su amargura y una vez la encuentre comenzará su venganza; nada ni nadie le detendrá, sólo al final acabará con su dolor interno. Este tipo de personaje suele ser el más carismático de todos, por regla general silencioso y malhumorado. Es, en definitiva, el típico tipo duro.

3.La tercera tipología es el héroe por **casualidad**, un tipo que sólo va a lo suyo, pero que por circunstancias de la vida al final ha de inclinarse hacia un bando u otro y suele hacerlo hacia el del bien y los buenos. Unos ejemplos muy claros de esta tipología serían Tenchi o Han Soto.

4.El cuarto podría ser el que **no es bueno**, ni se considera así, simplemente tiende a «portarse bien; no es necesario matar sin motivo o destruir por diversión, le basta con llegar, cumplir y marcharse como una sombra sin necesidad de ser visto. Pero este tipo de personaje más pronto o más tarde acabará dejándose ver y también deberá inclinarse hacia un bando, y normalmente si tiende a hacer el bien acaba siendo bueno, le guste o no.

Ryo Saeba: Aquí tenemos uno de los buenos por antonomasia en el mundo del manga, y en mi opinión personal, uno de los mejores personajes creados nunca. Guapo, inteligente, audaz, valiente, muy carismático y sobre todo completamente sólido, es un detective privado que sólo acepta casos de chicas bonitas, creado por **Tsukasa Hojo**. Se encuentra acompañado por una hermosa chica y socia, Kaori, la hermana de su mejor amigo Makimura (Ernesto aquí en España) asesinado por una banda de mafiosos. Profesa un amor un tanto extraño al pobre Ryo (Coque), propinándole algún golpecillo que otro, ya que está enamorado de todas las piernas largas, grandes bustos y culitos firmes. Ryo es un personaje defensor de causas notables y justas, siempre que haya por medio una hermosa mujer.

Yakujo Fuji: Perteneciente a la serie 3x3 Ojos y creado por **Yuzo Takada,** este personaje es convertido en Wu por Pai, y desde ese momento los dos se encuentran unidos entre sí: sólo si ella parece Yakumo morirá, mientras tanto él será inmortal. Yakumo es un joven muchacho japonés sin ninguna pauta destacable en su personalidad, aunque en los últimos capítulos se le ha despertado una especie de afán de superación al estilo Son Gokuh. Sigue a Pai en sus aventuras por varios motivos, aunque la razón de más peso es el amor que se profesan entre los dos, pero sólo con Pai, ya que su personalidad de Sanjiyan no posee sentimientos humanos. Este personaje es un claro ejemplo del acompañante del gran protagonista, siempre a su lado ocurra lo que ocurra.

Mink: Salida de la desvariada y cómica imaginación de **Ryosuke Mita** este personaje mitad humana mitad dragón está locamente enamorada de un caballero ¿cantante? Llamado Saucer, que desea matarla porque ella también es un dragón rojo. Todo es debido a que los padres de Saucer murieron a manos de un dragón rojo, y desde ese día Saucer prometió vengar la muerte de sus padres exterminando a todos los dragones, con lo cual Mink tiene un marrón de padre y muy señor mío. Mink desea desesperadamente encontrar una pócima que le convierta en una humana completa y así poder vivir felizmente con Saucer, su príncipe azul. Con muy pocas ropas, sincera y buena, posee una gran fuerza y si se mosquea puede ser muy peligrosa (vamos, como cualquier mujer, pero ésta con poderes sobrehumanos). Esta chica cruzada con dragón entra en varias tipologías, pero sobre todo en la primera y en la segunda.

Lina Invers: Hablemos de la personalidad de este personaje creado por **Hajime Kazaka**. Lina es caprichosa es irascible, avariciosa, mentirosa, dominante aunque muy inteligente, mezquina, y además no se consideraría una gran buena, sino que simplemente tiende a hacer el bien tan sólo en determinadas ocasiones, si es que favorece sus propósitos. Está loquita por los huesos de Gourry (o más bien de su espada) y es poseedora de un gran poder mágico que proviene de la oscuridad y emplea perfectamente como maga que es. Toda una warlock con muy mala leche, pero pese a esos minúsculos «defectillos» sin importancia, ella es buena ¿está claro, ¿no?!.

Muchos personajes se han quedado en el tintero. Querría haber hablado de Freeman, Picolo, Ryoga, Fly de Dragon Quest, de Natsuki de la serie Fatal Fury, y de muchos más, pero eran demasiados, así que tuvimos que hacer una selección. Si nos hemos dejado algún héroe representativo, no fue por olvido, sino porque no pudimos. De todas maneras, creo que estos 17 personajes forman una buena y suficiente representación de los buenos y del bien que aparece en el manga y el anime. Buena suerte y que la fuerza os acompañe.

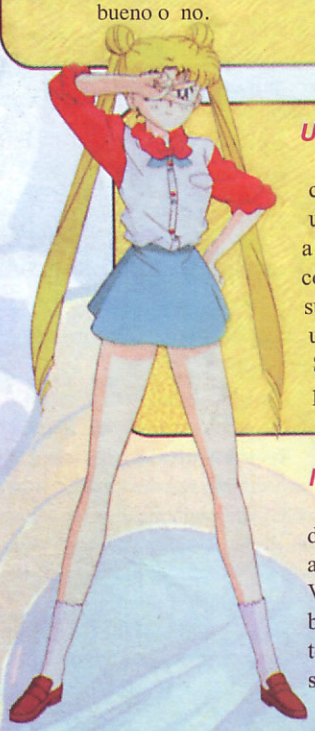
Daniel García

Hikaru Ichijoo :

Este personaje puede parecer desconocido para mucha gente, pero si lo situamos en la serie de Macross (Robotech) como el protagonista Rick Hunter, creo que casi todo el mundo caerá en quién es. Obra de **Haruhiko Mikimoto**, Hikaru es un piloto de pruebas que como todos estos pilotos destaca por su comportamiento temerario, valentía y manejo de los aviones y prototipos que utiliza en sus pruebas. Cuando se dirige a llevar a la protagonista Lin Minmai, es atacado y ha de refugiarse en una gran nave, donde acaba alistándose como piloto del ejército y piloteando un Valkyrie para combatir a los Zentraedis. Indeciso en todos los aspectos, es la característica más reseñable de este personaje, ya que se encuentra enamorado de dos mujeres a la vez, y esta historia de amor más la guerra convierten a Hikaru en el protagonista que es. Perteneciente a la tercera tipología, este muchacho se convierte en bueno sin comerlo ni beberlo, ya que tiene sumamente dividida en tres partes, una con cada chica y otra con la guerra, demasiadas cosas y dudas para pararse a pensar en si es bueno o no.

Parn:

Este personaje, creado por **Ryo Mizuno**, se podría considerar todo un ejemplo de lo que puede ser un héroe quijotesco. Un personaje que todo lo tiene muy claro: cuáles son sus ideales de justicia, la función que desempeña, también a donde ha de ir y hasta dónde ha de llegar, y nada ni nadie le hará cambiar de parecer, ni siquiera sus compañeros de fatigas. Si deciden seguirle bien, si no, también. Joven, guapo, con una armadura y una gran espada heredadas de su idolatrado padre, es muy callado aunque entusiasta por cada cosa que hace, pese a que sea insignificante, y por encima de todo es valeroso y decidido. Un gran personaje épico para una serie épica todo un héroe para la ocasión.



Usagi Tsukino:

Es la gran heroína pastelera, porque es más empalagosa que la glucosa. Creada por la autora **Naoko Takeuchi**, nuestra heroína es una adolescente un tanto caprichosa y un tanto tonta que defiende sus ideales de justicia y amor a capa y escapa, aunque el segundo ideal es igual de hortera que ella. Largas coletas rubias y unos enormes ojos azules son los rasgos más representativos en su físico, aparte del modelito que viste cuando se transforma, que es como ella, un tanto cursi. Una buena, muy buena, tan buena que da asco, y enamorada de Señor del Antifaz (Tutxedo Kamen), que defiende los mismos ideales que Usagi, pertenecería al primer tipo de bueno sin discusión alguna.

Nausicaa:

Se trata de una princesa un tanto rebelde pero con un alma pura, que descubre que los monstruos que tanto temen no son tales, sino seres sentientes a los cuales defiende y ayuda, para que los habitantes de los alrededores del Valle del Viento desistan en su afán de destruirlos y los acojan como un bien para ellos. Nausicaa es una heroína que defiende el bien por encima de todo, pero sin posee unos ideales de lo que es justo o no. Ella decide por sí sola lo que realmente está bien o mal, es una heroína autodidacta.

Van Fanel De Fanella:

Creada por la gran imaginación de **Shouji Kawamori**, además de rey es un protagonista de la serie La Visión de Escaflowne (Tenku no Escaflowne). Van es un poderoso guerrero perteneciente a la familia real que al comienzo de la aventura es coronado rey, y poco después de su coronación el reino de Fanelia es atacado por unos enemigos invisibles que arrasan el reino. Van escapa muy a su pesar con su compañera caída de la luna de las ilusiones (la tierra) y con el robot que da nombre a la serie, Escaflone. Es un comienzo realmente trágico para un héroe, ya que ahora Van deberá recuperar su reino y volver a levantarlo piedra sobre piedra, no sin antes haber vengado a todo su pueblo y a él mismo de la ofensa cometida. Un bueno con una fijación, este personaje posee gran arrogancia debido a su linaje, muy joven pero con una gran carga de responsabilidad sobre sus hombros, que lleva con fuerza y entereza. Su seriedad y su destacable valentía son sus mayores virtudes y sus peores defectos. Clasificado en el segundo grupo de buenos, Van es un héroe frustrado con una misión que completar.

Saint Seiya: Es un personaje que nadie podrá discutir de que es un gran héroe (aunque en esta serie todos destacan como grandes héroes), llevado a la vida en el papel por **Masami Kurumada**. Seiya es un joven que durante toda su puñetera vida se ha entrenado como un loco con su hermana para convertirse en el más fuerte, meta que tienen en mente un montonazo de personaje, tanto buenos como malos. Consigue su armadura de Pegaso, convirtiéndose en uno de los caballeros de bronce, por entrenarse duramente en el Santuario y por méritos propios, y con esta armadura deberá luchar con un sinfín de contrincantes a cada cual más fuerte y poderoso, pero eso no le detendrá su lucha contra el mal y en la defensa de su ideal. Sirviendo siempre a su diosa Atenea, es un personaje que entra en la primera categoría de bueno, un personaje incansable que nunca acepta la derrota.

Amelia Will Tesla Sailune o Amelia Will Trasca Sailon:

Es otro personaje que no podíamos dejar escapar, perteneciente también a la serie de Slayer y creado por **Hajime Kazaka.** Amelia es una princesa perteneciente a uno de los reinos más importantes que marcha de su casa en busca de aventuras, y en su viaje encuentra a Lina y a Gourry y decide unirse a ellos para hacerse justiciera, defender la paz, la justicia y los ideales nobles. Sus entradas espectaculares y estridentes contra el suelo hacen de Amelia todo un gran personaje, una heroína quijotesca. Es una guapa morenita de ojos azules, con poderes de magia blanca y una fuerza sobrehumana heredada de su padre (Philionel el de Saillune), inteligente, audaz y demasiado temeraria, completamente obsesionada con sus ideales, que le producirán más de un problema, aunque mantendrá su forma de ser. Enamorada de su príncipe azul (nunca mejor dicho) Zelgadiss Grayword, es un personaje perteneciente a la primera tipología, y una buena muestra de hasta dónde puede llegar el ansia convertirse en un héroe.

Mark: Perteneciente al grupo de *Comando G* (Kagaku Ninjatai Gatchaman en Japón), su creador es **Yoshitaka Amano**: Mark es un joven alterado genéticamente para aumentar sus capacidades físicas. Es el líder del grupo, serie y estable como todos los líderes, valiente y audaz. Mak lucha contra las hordas malignas extraterrestres, siendo su misión desbaratar todos sus planes con la ayuda de sus compañeros, que forman el Comando G. Juntos con la famosa nave Phoenix deben conseguir que la paz vuelva a reinar en el planeta, que es su gran objetivo. Un personaje con un noble propósito pertenecería al primer grupo, y fue uno de los primeros héroes de anime que tuvimos el gusto de ver aquí en España.

Vash La Estampida: Aquí tenemos otro héroe carismático creado por **Yasuhiro Nightow**. Dado su sobrenombre, y la persecución masiva a que es sometido a causa de la desorbitada recompensa ofrecida por su cabeza, ésta se retiró y se le asignaron dos agentes contratados por la compañía de seguros para que cuidasen de que no se producen más desastres relacionados con él. Vash es un gran pistolero que destaca por su atuendo tan característico, una larga y carcomida gabardina roja y unas pequeñas gafas redondas que nunca utiliza ya que mira casi siempre por encima de ellas. Es un tipo un tanto extraño, muy suyo, temerario y peligros, pero defensor de causas justas. Si tienes problemas y puedes encontrarlo, comprobarás que es el mejor guardaespaldas que te puedes encontrar en ese pintoresco Oeste futurista. Si hubiera que situarlo se encontraría entre la tercera y la cuarta tipología, es un bueno no muy definible.

Kenshiro: Este personaje es también conocido como el Puño de la Estrella del Norte, siendo el héroe más conocido de **Tetsuo Hara** y **Buronson**, ya que fue el primer manga y anime comercializados en nuestro país. Kenshiro es un enorme tipo que se ha convertido en uno de los artistas marciales más fuertes del planeta, obteniendo el título de *Puño de la Estrella del Norte*, que vive en un mundo postapocalíptico. Tras ser traicionado por su amigo, que le ataca y rapta a su novia, Ken comenzará su venganza e intentará rescatarla, mientras ayuda a los pobres supervivientes que encuentra en su camino, acosados por bandas de criminales de todo tipo. Este personaje entra en el grupo de los vengadores, es decir, en el segundo. Nadie detendrá a Kenshiro, ni siquiera la parca.

MangaZone 33

ANIMELOMANIAS

Saint Seiya/Meioh Hades Image Album
Columbia COCC-7089
51:00

1. OVERTURE (INSTRUMENTAL)
2. HYOGEN NO KIKOUSHI - DIAMOND DUST
3. KOKORO NO KUNSHOU - GLDEN HEART
4. ATENA NO KIOMORYUTA - LULLABY
5. HOSHIYO NAGARERUNA - STOP THE FATE
6. NEBULA CHAIN, KYODAI NO KIZUNA
7. PHOENIX DENSETSU - YOU´RE PHOENI
8. DRAGON BLOOD
9. IKANARUSHOSHI NO SHITANI WE´RE FEARLESS WARRIORS
10. TERMINATION (INSTRUMENTAL)

Facilón, típico, del montoncillo… Estos son algunos de los adjetivos que se me ocurren para definir este CD que haría removerse al Niñotaku en su tumba. Se trata de una selección de temas al más puro estilo del pop-rock animero de toda la vida, sin nada especial que destacar. Canciones hechas exclusivamente con sintetizador y una voz con reverberación por encima que casi cuesta escuchar, debido a la mala composición del encargado de la masterización. En cuanto a variedad, prácticamente nula. La mayoría de las canciones siguen la línea del pop animero con guitarreo soso y poco diverso, algunas animadillas siguiendo el típico esquema de canción «Rocky» como el corte 7, «You´re Phoenix» y otras melodiosas y lentas como el corte 4, «Golden Heart». La sorpresa, aunque más bien habríamos de denominarla curiosidad es «We´re fearless Warriors», emplazada en el corte 9, que viene a ser una mezcla entre canción hippie y asesinato en masa. Por lo demás, sinceramente, un CD que pude agradar a los amantes del estilo pop-animero, y a los que les gusta esta serie.

Más de lo mismo, sólo que esta vez un grupo de japoneses, delgaduchos y con cara de pasmaos intentan pasar por duros posando en la contraportada del CD… Veamos, nos encontramos de nuevo con un montón de canciones Pop-Rock animero, sintéticas con voces reverbadas y con una calidad de composición que no podemos clasificar más que de … MEDIOCRES. Siento parecer tan duro en cuanto a esto, pero creedme, no lo soy en absoluto, podrá ser más cruel. No sólo siguen la misma fórmula del pop animero, sino que además todas las canciones del CD siguen exactamente el mismo método. Empiezan con piano, o algún colchón suave con la voz del cantante (por llamarlo de alguna forma) por encima y luego suelen engancharse con algo de percusión sintética y guitarreo suave y mediocre hasta alcanzar la sintonía básica del tema. Todas ellas cantadas, hay dos que son baladas mientras que el resto son lo de siempre. En cuanto a la canción que da nombre al álbum «Boys Be» no puedo decir más que no tiene nada en especial. Perfecta para aquellos a los que les haya gustado el CD comentando arriba.

Saint Seiya / boys Be
Columbia 32CC-2534
35:40

1. SOLDIER DREAM - SAINT SHINWA (OPENING 2)
2. WE ARE SAINT - SHINWA NO CHIKAI
3. ROUND AND ROUND - AIRO NO TOBIRA
4. TIME
5. BEST FRIEND
6. LONELY MY WAY - YUMENI TODOKUMADE
7. WAKE YOU ALONE - WAKAKI SERIES II
8. STAY, AWAY - KYANDORU NO KOKORO
9. BOYS BE - KIMINI OGARERUTAMENI
10. BLUE DREAM - YUME NO TABIBITO (ENDING 2)

Tenku Senki Shurato
Kika 70
44:53

1. HIKARI ARU SEKAI HE
2. SO MUCH I LOVE YOU
3. KOI MUSOHANA
4. LLOTAS NO AME
5. VISHNA NO NAMIDA
6. SEIJUN NO FIRE
7. INAZUMA NO YUSHO
8. PAINT IN BLACK
9. TRUTH
10. CARABAN

Pues la verdad es que si los dos CDs comentados anteriormente son bastante olvidables, éste se merece la hoguera sin juicio previo. Se trata de una colección de 10 temas animeros, algunos lentos, otros más moviditos, algunos más festivos, pero todos más o menos mediocres y a la vez más o menos aceptables. Lo malo del asunto es que podrían ser hasta agradables, porque las melodías son las clásicas músicas facilonas que acompañan también a series como Tenchi Muyo, Sailor Moon o Ranma 1/2. Pero así como en dichas series los cantantes son semi o totalmente profesionales, y apenas se dejan un par de temas en las manos de los actores de doblaje de más dudosa aptitud para la música, en el caso de Shurato sucede todo lo contrario: todos los temas están cantados por los propios actores e doblaje, y además ninguno se gana la vida cantando (si no quiere que la OTAN tome medidas en el asunto, claro). Los instrumentos no ayudan demasiado, pues aunque siguen el esquema clásico del pop animero, tampoco aspiran a más, con lo que no consiguen tapar las canciones que los interfectos más que interpretar, perpetran. Es como escuchar un LP entero de Raphael en japonés, así, a pelo, todo seguido. Por salvar alguna, salvaremos la pista seis y la nueve, aunque siendo magnánimos ¿eh?, porque decir que se salvan todas las cantadas por voces femeninas ya es pasarse de bueno… y además mucho.

Rufino Acosta & JJ

MEGUMI HAYASHIBARA

Megumi Hayashibara, enfermera titulada, fan de snoopy, coleccionista de tarjetas telefónicas y encargada de dar vida a más de 150 personajes de las series, videojuegos y drama-CDs de la escena nipona… ¿Fuerte, eh? Nacida en Tokyo el 30 de marzo de 1962, Megumi es una Aries cabezota a quien le encanta la animación, y que ha sido una fan de ella desde su infancia. Fue esta afición la que la impulsó a apuntarse a un grupo de 600 jóvenes, de las que serían seleccionadas unas cuantas para recibir un «entrenamiento» en el doblaje por «Arts Visión», empresa en la que también encontramos a Kotono Mitsuishi (Sailor Moon) o Miki Ito («A-ko» en Proyecto A-Ko, o C18 en Dragon Ball Z). Su debut fue como una voz en off en 1986 en el primer episodio de Maison Ikkoku. Después de esto ha realizado las voces de Lina Inverse, Ranma, Rei Ayanami (¡Y PEN PEN!) de Evangelion, Pai de 3x3 Ojos, Tiramisú de Bakuretsu Hunte, Nuku-Nuku o Megumi (qué casualidad) de Compiler, entre otros cientos de personajes conocidos para series, OVAs y videojuegos. Destacaremos como curiosidad la voz de Jonathan en Calimero. Además de todo eso, la joven (aunque ya se gasta sus 33 bien cumplidos) se dedica también al sector del espectáculo, habiendo sacado 8 álbumes en solitario, aparecido en 30 singles, y otros 40 CDs de drama y misceláneos, además de haber realizado de DJ para 2 programas de radio en una estación de radio en Tokyo, aunque dice que el trabajo que más le gusta es el de dobladora… ¡Ésta chica no para! Declara que le encanta ver las series para las que ha prestado su voz, algo que no es muy común en otros dobladores. Un mar de fans tiene ya esta chica, y creo personalmente que se los merece.

Rufino Acosta

ENTREVISTA

Después de un año, y tras analizar los resultados del primer intento, Expocómic se dispone a inaugurar su 2º Salón del Cómic de Madrid. Con motivo de su preparación, hemos hablado con el encargado de coordinar todo el proyecto, su director Paul de Munck, que amablemente se prestó a contestar a cuantas preguntas quisimos hacerle, para que sepáis qué se va a cocer en Madrid y cómo, el próximo mes de Mayo.

MangaZone: ¿Cuáles han sido los motivos que le impulsaron a organizar una feria del cómic en Madrid?

Paul de Munck: La carencia de eventos de esta naturaleza en Madrid se viene notando desde hace tiempo, y el objetivo de la asociación, y por tanto del Salón, es crear una cultura del cómic en Madrid: fomentar la lectura, activar el comercio y en general organizar actividades que satisfagan la demanda del aficionado que ya lo era y que atraigan al que todavía no lo és.

MZ: Ahora que se dispone a organizar la segunda feria, ¿cómo podría evaluar los resultados de la primera?

PdM: En general el resultado de EXPOCÓMIC '98 fue positivo, sobre todo porque por fin se hizo realidad la idea de que Madrid tuviese su propio Salón. La respuesta de los diversos sectores (editoriales, autores, aficionados...) fue favorable, y ésto ha hecho que la asociación se vaya consolidando y que para la nueva edición de EXPOCÓMIC contemos con nuevos apoyos.

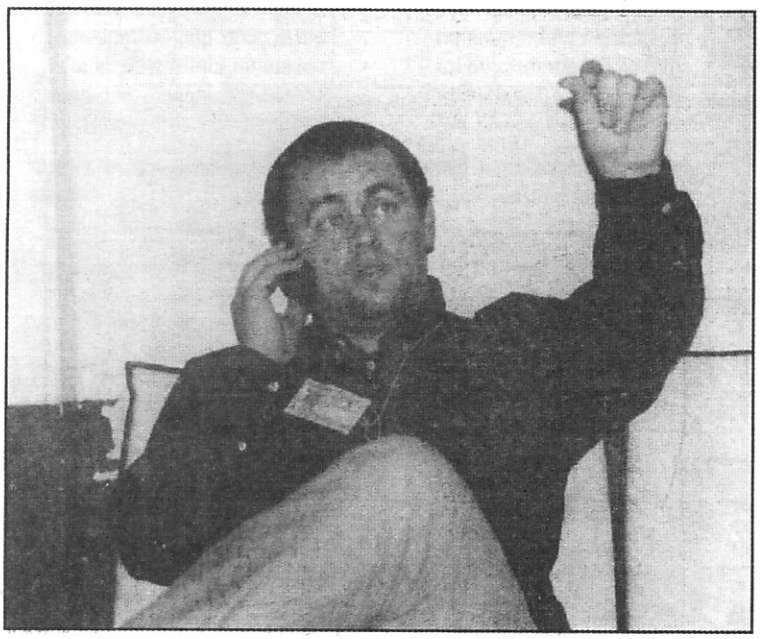
MZ: ¿Cree que el hecho del cambio de ubicación de esta segunda feria, mucho más céntrica que la primera, supondrá una mejora con respecto a la respuesta anterior del público?

PdM: Sin duda el Palacio de los Deportes está ubicado en el mejor sitio de Madrid, en una de las zonas más concurridas (que era lo que fallaba en la Casa de Campo), y ésto hará que el Salón sea visitado por más gente. Además, disponemos de un espacio mayor que permite organizar más actividades.

MZ: ¿Hacia dónde cree que se dirige la trayectoria del mundo del cómic en España?

PdM: El cómic está empezando a estar de moda de nuevo, el fenómeno manga ha hecho que las nuevas generaciones se interesen por las historietas. También es importante la influencia de la televisión y el acierto de éstas a la hora de elegir las series que emiten.

MZ: ¿Cuál es la opinión que le merece el genero del manga? ¿Qué papel cree que cumple dentro de la feria?



PdM: El manga es lo más fresco del cómic. Gracias a él, como ya dije antes, son muchas las personas que se inician en el mundo del cómic, aunque también hay aficionados al manga que lo viven tan intensamente que serían capaces de vivir en Japón con tal de vivir más de cerca las historias que nos describen las historietas niponas. En Expocomic'99 el manga tendrá su apartado, influenciado seguramente por las actividades de los stands de videojuegos, aunque los protagonistas serán los autores norteamericanos de primera fila que vendrán a Madrid.

MZ: ¿Cree que es tan difícil como se dice llegar a convertirse en un dibujante profesional en nuestro país?

PdM: El llegar a ser dibujante profesional en España es complicado, pues la producción nacional es escasa y los que ya están consagrados no están bien pagados y tienen las miras puestas en Estados Unidos o Francia.

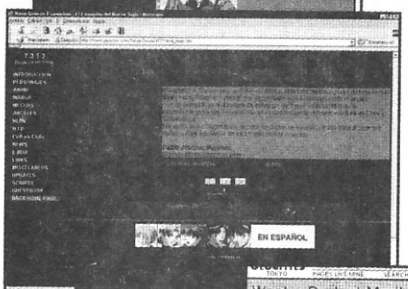
MZ: ¿Qué opinión le merece una revista como MangaZone?

PdM: MangaZone es una de las revistas pioneras en informar al aficionado de aquello que más le interesa desde un prisma independiente. La labor de Ramón es importante y seguro que la revista no ha tocado ni mucho menos techo.

MangaZone

MANGA EN LA RED DE REDES

Siempre se ha dicho que uno de los mayores problemas que tiene internet es el de la organización de la información, y esto es más verdad que nunca si hablamos de manga y anime, teniendo en cuenta la enorme cantidad de títulos de manga y anime que existen, multiplicado por la cantidad de fans que dedican sus páginas web a dichos títulos, nos podemos encontrar con un auténtico caos a la hora de buscar información de nuestra serie favorita.



Las páginas web realizadas por aficionados suelen ser llamadas «páginas no oficiales», y es bastante normal poder llegar a encontrar hasta 50 páginas distintas sobre un mismo título. Paradójicamente, suele suceder que la página «no oficial» más bien hecha suele ser muy superior a la página oficial, que normalmente esta enfocada en un sentido exclusivamente comercial.

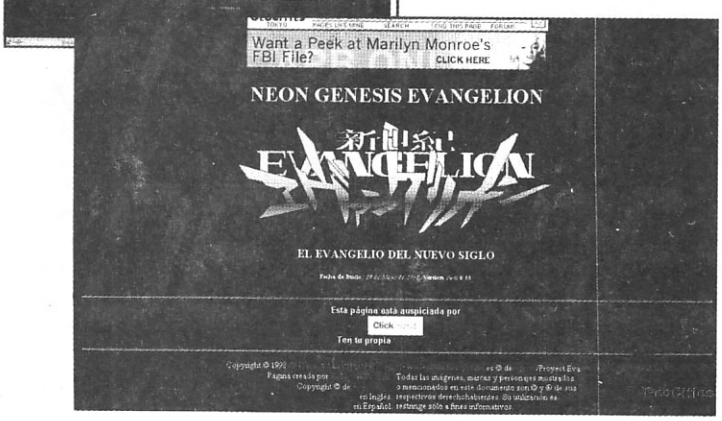
Qué tiene que tener una página no oficial para ser considerada buena, y quiera aspirar a ser considerada punto de referencia a la hora de buscar información:

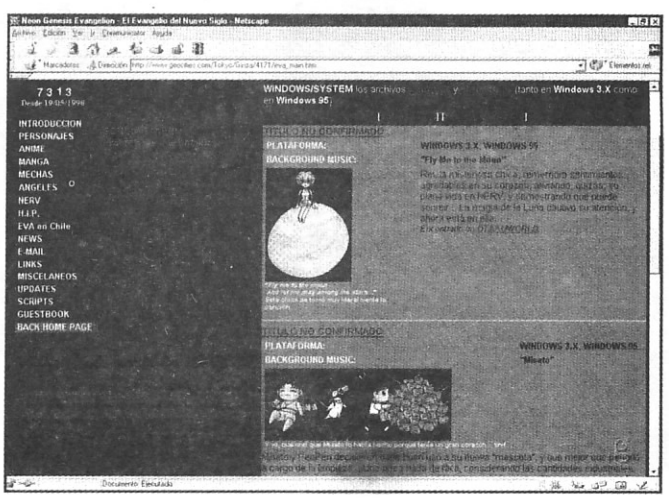
La página principal debe ser simple pero práctica, con pocas imágenes, que España todavía no está para muchos trotes, y una lista de links a todas las secciones, con una explicación de su contenido y la fecha de su última actualización.

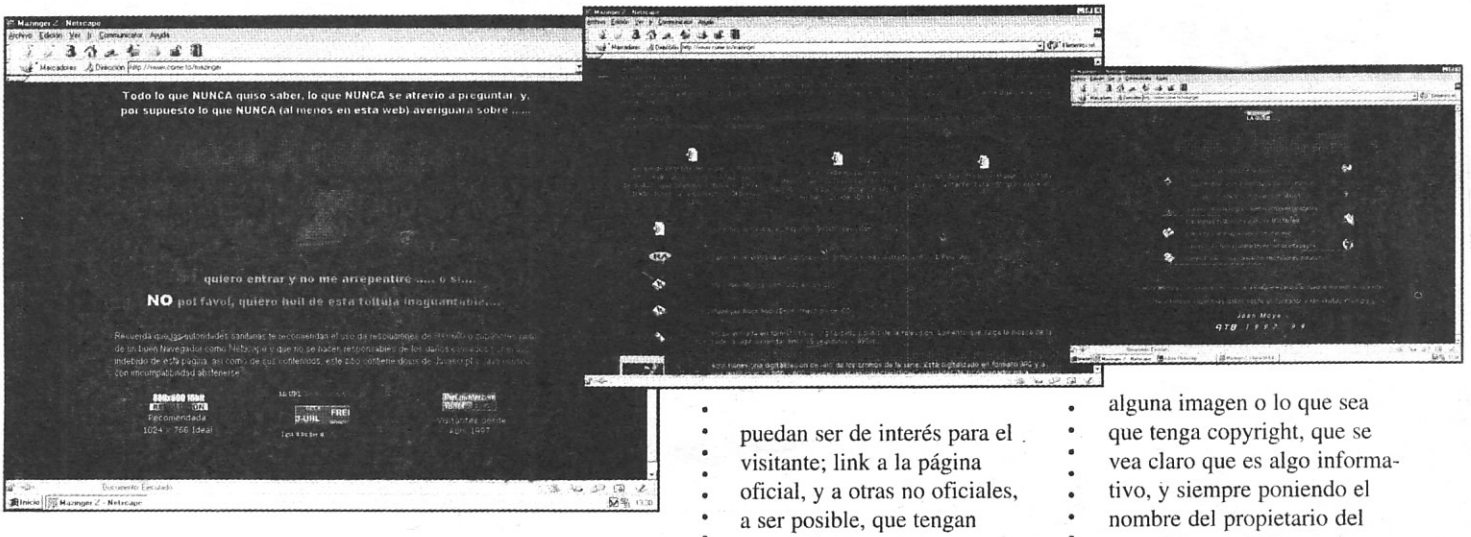
Resumen de la historia, y si se trata de una serie , lista de episodios y resumen de los mismos.

Guía de personajes, su relación entre ellos, y su implicación en la trama principal, si los nombres de los personajes son distintos en la versión japonesa que en la versión española, indicar ambos.

Galería de imágenes. No hace falta hacer muchos comentarios sobre esta sección, quizá pedir que las imágenes tengan un mínimo de calidad, porque hay algunas páginas por ahí...







Últimas noticias sobre la serie en cuestión: Convenciones, aniversarios, posibles secuelas, etc

FAQ (Frequently asked questions) o como decimos por aquí: preguntas mas comunes, esto es un documento que recoge las preguntas que mas se suelen repetir respecto a una serie, de no poner este documento, nos arriesgamos a recibir 50 mails preguntando «porqué el personaje X tenia el pelo azul en el episodio 2, y en el 3 lo tiene verde?». También suele suceder que si la serie es un clásico, aparezcan falsos mitos en torno a ella, y suele quedar muy profesional incluir una lista con esos falsos mitos, indicando el origen de los mismos, y por supuesto, cual es la verdad.

Comentarios sobre la producción: pocas series no han sufrido cortes o modificaciones desde la versión original hasta que han llegado a España, casos como Comando-G / Gatchaman, Robotech / Macross, Johnny y sus amigos / KOR, todas ellas han sufrido cambios en mayor o menor medida, y estaría muy bien añadir una sección con las diferencias entre ambas versiones, incluyendo también la causa por la que se produjeron los cambios, que suelen ir desde la pura censura, pasando por la simple idiotez, hasta motivos historico-socioculturales y comerciales, toma ya!.

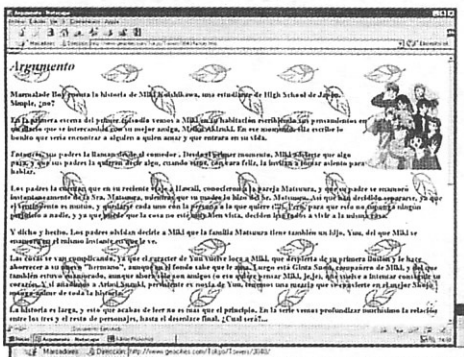
Lista de merchandising: catálogo con todo lo que ha salido al mercado, CDs, videos, laser discs, libros, mangas, peluches, etc, todo lo que un freak necesite para estar a gusto con su serie favorita.

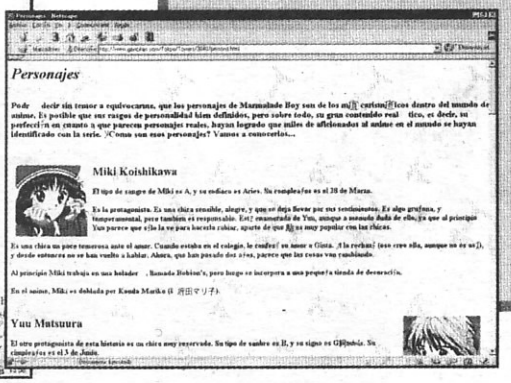
Sección de links: una lista con las páginas que creáis que puedan ser de interés para el visitante; link a la página oficial, y a otras no oficiales, a ser posible, que tengan material que vosotros no tengáis en vuestra propia página, si incluís links a páginas que tienen menos información que vosotros lo único que haréis será hacer perder el tiempo a la gente.

Otro punto candente en el mundo de internet es el de los copyrights, internet da una facilidad extrema a la hora de publicar información de cualquier tipo, y hasta el momento no parece que los propietarios de los copyrights se molesten demasiado por que pongamos 4 imágenes en nuestra página web, sin embargo, parece que las cosas se están moviendo bastante y merece la pena curarse en salud: siempre que pongáis alguna imagen o lo que sea que tenga copyright, que se vea claro que es algo informativo, y siempre poniendo el nombre del propietario del copyright, también ayuda mucho poner una lista con el material de referencia que habéis usado para confeccionar la página, e incluso podéis poner las direcciones donde se puede conseguir ese material, si vosotros os aprovecháis de un libro para sacar unas imágenes, es bastante justo que en contrapartida, hagáis un poquito de propaganda de dicho libro.

Y por último, tened en cuenta siempre que la gente no visitará vuestra pagina si ponéis solo información que ya sabe todo el mundo, y no actualizáis la pagina, al menos una vez por semana.

Vicente Penadés





DIRECCIONES DE INTERÉS

Y para que ampliéis la información de esta nueva sección, os proporcionamos unas cuantas direcciones que vale la pena consultar:

http://come.to/mazinger
http://members.xoom.com/trashland/
http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/4171/
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/3840/

Por último, animamos a todos aquellos de vosotros que tengais vuestra propia página web a que nos lo hagais saber para que podamos visitaros.

PASEN Y LEAN

BATMAN POR OTOMO

Dicen las lenguas sabias que cuando un dibujante es un gran maestro, puede hacer cualquier clase de dibujo, e imitar a la perfección cualquier personaje del mundo del cómic, desde un *Bugs Bunny* hasta un *Lobezno* dibujado por cualquier autor de renombre. Ésta introducción nos lleva a un motivo, a la razón de este artículo.

Una de las innumerables ediciones que **Vid** ha realizado con **D.C.** es una recopilación de autores que han dibujado de manera excelente a *Batman*, todos ellos con su estilo y gusto personal, desde el dibujo más clásico hasta el más actual. Tras la desaparición de Zinco, que agotó su edición original en España, la editorial mexicana ha tomado el relevo en nuestro mercado publicándola de nuevo.

En el segundo tomo de esta serie, que recopila aventuras cortas de Batman con el nombre de *Batman, blanco y negro*, nos encontramos con una grata sorpresa: en la segunda parte de este tomo, como historia final, podemos admirar a uno de los mayores maestros del manga, un dibujante y animador de lo más conocido en España y en el extranjero, **Katsuhiro Otomo**, autor de la serie que

que dio el gran empujón al mundo del manga y el anime en España, *Akira*. Considerado casi una leyenda viviente tanto como dibujante como animador, director y guionista a ambos lados del *Océano Pacífico*, además de su obra maestra *Akira* encontramos numerosas obras sobre papel de gran calidad como *Legend of Mather Sarah o Pesadillas*, publicadas ya hace bastante tiempo en España, y dentro del campo de la animación como puedan ser *Robot Carnival*, *Memories* o uno de sus últimos trabajos, *Perfect Blue*, comentada en profundidad en el número anterior de

MangaZone. Pues bien, volviendo al tema, en este tomo encontramos una historia corta de dicho autor, escrita y dibujada por él mismo, pero adaptada en inglés por **Jo Duffy**, ya que esta historia corta se hizo para Japón.

Poseedor de un enorme genio creativo, nos encontramos con que **Otomo** puede cambiar de estilo cuando le plazca sin perder su toque personal, tan personal que hace que se le reconozca con gran facilidad al ver su trabajo, aunque esta vez resulta un tanto sorprendente tanto su dibujo como el personaje que ha llevado en estas páginas. De todas maneras, en sus comienzos **Otomo** destacó con su obra maestra *Akira* no sólo por el estilo sino por la polémica que produjo su obra en los círculos del dibujo y la animación, por su estilo innovador, y por su guión enrevesado y complejo, que dio una nueva visión de lo que podía ser el cómic del nuevo siglo, con un aire completamente diferente de lo que estábamos acostumbrados a ver, y sobre todo en una película de animación. Actualmente es una figura reconocida mundialmente, y realmente es un dibujante que por su forma de tratar las obras y a los personajes se encuentra relacionado en muchos aspectos con el personaje de Batman y todo lo que le rodea.

Batman es uno de los personajes más carismáticos del mundo del cómic en general. Ha sido versionado en miles de ocasiones, llevándolo incluso a la gran pantalla de nuestros cines muchas veces, convertido en película de animación y en series de TV, ya sean de animación o con personajes reales. **Bob Kane,** creador de esta mina de oro, declaró en una ocasión que no esperaba que un millonario excéntrico que por las noches se convertía en un justiciero poniéndose un traje ceñido y una capa a juego diese tanto para comer y su historia se enrevesara tanto convirtiéndose en lo que ahora es el personaje, pero fue así.

Batman actualmente se ha convertido en uno de los héroes con más fama y carisma en la historia del mundo de los héroes, un justiciero rodeado de noche, tinieblas y psicópatas, que lo convierten en un personaje que **Katsuhiro Otomo** no podía dejar de inmortalizar en una obra suya en el papel. Debía hacer una pequeña contribución a este increíble personaje, y así lo hizo. En esta historia corta, **Otomo** nos narra una conversación que Batman mantiene durante un enfrentamiento con un psicópata asesino que posee multiples personalidades, y que instiga a Batman a no quedarse sólo con dos personalidades, sino a disfrutar de un millón más. Tras no ser capaz de impedirle escapar, esta conversación hace pensar a Bruce Wayne en su otro yo, el murciélago, y le hace desear encontrar al criminal otra vez para acabar su coloquio personal.

Esta edición que Vid nos ha traído aquí a España resulta tan grata como atractiva para los lectores y seguidores del culto de Batman, aunque también se podría considerar toda una curiosidad ya que encontramos autores de la talla de **Moebius**, **Joe Hubert**, **Simon Bisley**, **Richard Corben**, **Walter Simonson**, **Jim Lee** o el clásico **Bruce Timm**, y también podemos disfrutar de guionistas de la reconocida fama de **Neil Gaiman**, **Chuck Dixon**, **Dennis O´Neil** o **Archie Goodwin**, y cómo no, **Katsuhiro Otomo**, que dibuja y guioniza su historia.

Editado en formato comic book, de lomo y tapas duras, y con una presentación muy cuidada, se convierte en una pequeña obra de lujo que es necesaria para todo buen coleccionista de cómics en general, ya que se puede convertir en una obra llena de curiosidades y dibujantes de gran renombre. En mi opinión personal, no hay que dejarla escapar.

Daniel García

CORREO

Este mes ha habido problemas con el correo, así que si os han devuelto alguna carta, volvedla a mandar sin miedo, que el destinatario existe. Todo se ha debido a un problema con correos, ya que en la sucursal donde tenemos el apartado se equivocaron y colgaron el cartelito de apartado caducado en nuestra casilla por error, ya que era el de arriba el cancelado, y todo lo que llegó en marzo fue devuelto. Ya sabéis, las Fallas, los funcionarios, el alcohol... en fin ¬_¬i

Hola, amigos del MangaZone. Parece ya costumbre en mí escribiros al principio y al final de las series, como en el caso de *M. Boy* y *Slayers*. Pues aquí estoy de nuevo, porque me acaba de llamar mi amiga Noelia Oblanca para contarme que están echando una serie que pocos imaginábamos que llegaría a España. Mientras unos comentaban que *Card Captor Sakura* será emitida, y otros que será *Pretty Sammy*, resulta que están dando... *Rurouni Kenshin* en Canal+ todas las mañanas a las 8:40 am. Quedé flipada, ahora bien, yo todavía no la he visto, pero mañana no me lo pienso perder, seguramente cuando publiquéis esta carta ya habrán hablado de ello en los fanzines, y probablemente vosotros de los primeros, pero no quería dejar de avisaros (total, ya sois como de mi familia, el primo Dakuma, tío JJ... ^_^).

Otro tema, el de los dobladores. Todos estamos hartos de envidiar a los "japos", de cómo se montan los tinglados por los dobladores, pero no hacemos nada, ellos se quejan de que no tienen popularidad y nosotros pensamos que no es cierto, pero seguimos sin hacer nada, y yo digo ¡hagamos algo, coño!, que tanta inactividad me trae frita. Bien, a lo que voy, ¿a quién no le encantó la voz de Miki en *M. Boy*? ¿O la de Lina Inverse? Más aún, ¿quién no está harto de escuchar la voz de Shinji Ikari por todas partes (incluidos anuncios de teléfonos móviles), y la de papá Ikari anunciando Tenn con bioalcohol? Bien, parece que no curren, pero si os dais cuenta se merecen algo equivalente a lo japonés, incluso deberían tener su propio Salón (¿el Salón del Doblaje?). Todo ésto lo digo porque la gente habla mucho y hace poco, y desde aquí (la revista + leída según mi opinión) quiero poner una piedra para que todos me sigan, y ya de paso por si vosotros tenéis la dirección o tfno. De donde sea para contactar y poder hacer algún club de fans, podríamos comenzar por los hermanos Trifol, que son los más asiduos en el anime (para que me entendáis, son los que le ponen voz a Shinji y a la Asuka catalanes). Sólo digo ¡pofabó que arguien m'escuxe! (¡¡pasa pixa ariquitraum!!). Arg, arg, quien esté de acuerdo conmigo que empiece a llenar los correos de donde sea de peticiones para reconocer el trabajo de estas grandes personas, que han puesto voz a nuestros personajes favoritos... (oh, qué gonito 'ma quedao).

Vale, chicos, gracias por soportarme (otra vez), pero juro que volveré.

Míriam "Miri-chan" Rodríguez Blanes (Girona)

Bueno, bueno, la verdad es que la emisión de Rurouni Kenshin ha sido una sorpresa para todos, se lo tenían muy callado, pero de todos modos si te has leído la sección de Noticias antes de correr a ver si habíamos publicado tu carta, ya te habrás dado cuenta de que Card Captor Sakura también está siendo emitida, aunque sólo a través de Canal Sur. Por cierto, ¿qué es eso de Carlos primo y yo tío? ¿Me estás llamando viejo, tía bruja? Pues para que lo sepas, aún no tengo los treinta, así que estoy en la flor de la vida, y además buenísimo, que lo sepas ^_¬.

Sí, eso de los dobladores es cierto, pero ten en cuenta que en Japón los actores de doblaje suelen ser al mismo tiempo cantantes o actores más o menos famosos, cosa que no sucede aquí salvo en contadas excepciones. Tampoco tienen en este país tanta repercusión sus trabajos como allí, ya que se organiza a su alrededor todo un fandom que aquí no tendría cabida. De todos modos la tuya nos parece una posición encomiable, y desde aquí animamos a todos los aficionados al anime a que hagan llegar sus comentarios, críticas y elogios a las diferentes casas de doblaje, nos consta que los reciben encantados y les ayuda a corregirse y a mejorar su trabajo, y a todo el mundo le gusta que le digan que hace las cosas bien.

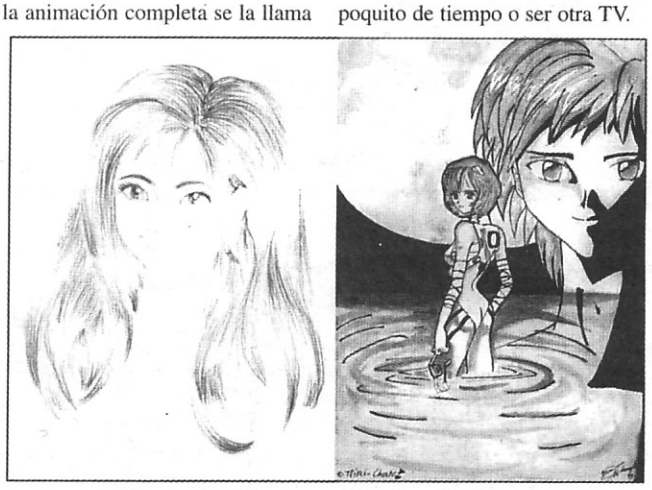
Gracias por escribir y hasta otra.

¡Buenas! ¿Se puede?... ¿Cómo vais, gente?, espero que bien. Os preocupáis porque vuestra "muy buena" revista (comillas para resaltar) no tiene nuevos lectores. ¡Tch! ¡tch! ¡tch!, eso no puede ser. Pues bien, aquí me tenéis. Yo soy una nueva lectora que ha quedado gratamente sorprendida con la idea del CD-Rom. Os escribo para afirmar que los otakus no tenemos edad. Yo tengo 31, y desde que era una cría he "comido y bebido" animación japonesa. Hay que reconocer que estos "chicos" valen, ¿eh? Bien, quiero ofrecer mi pequeña opinión sobre los datos de vuestra encuesta. En cuanto a muestras de principales novedades "manga" españoles, sí, por supuesto; las de vídeo y las del mercado también. Los links de interés (por supuesto que lo son), también. Y para tratar de resumir, sí a todo lo propuesto. ¡Por favor! No os olvidéis de esas hermosas páginas de ilustraciones sugeridas. Soy una enamorada del arte del dibujo "manga". Por cierto, he de decir que en mi casa somos dos otakus. Mi hermana de 21 años es otra fascinada por tan delicioso arte. ¡Ah! Casi me olvido.Tengo que hacer alguna preguntilla... ¿Sabéis si por fin Manga Films se ha decidido a sacar los OVAs de *Bastard!* y *Slayers*? ¿Qué pasa con el manga de Inu Yasha? ¿Lo veremos algún día?, y ¿hay posibilidad de que después del puntazo que se ha pegado TV Española con *Slayers* y *Marmalade Boy*, las repitan? Hay una película de la serie shojo expuesta, ¿podremos verla pronto? ¡Bueeno!, ya se acabaron las preguntas. Habrá más la proxima vez.¡Chao!

Mª del Mar González Reina Las Palmas de Gran Canaria

P.D.: Chicos, una sorpresita para vosotros. Tengo hecho un pedido del 1 al 12 de MangaZone. ¡Je! Y os quejábais.

Gracias por los ánimos, aunque no hacía falta que nos dijeras tu edad, ese es un secreto que la mayoría de las mujeres no tienen por qué revelar. Nos alegra mucho descubrir que todavía tenemos poder de convocatoria. En cuanto a tus preguntas, voy a aprovechar para hacer una puntualización que nos rechina los dientes: no son "los" OVAs, sino "las" OVAs. Cuando se habla de un vídeo, se le llama OAV (Original Animation Video, Vídeo de Animación Original), mientras que a la animación completa se la llama OVA (Original Video Animation, Animación Original en Vídeo), y está compuesta por las diferentes cintas o vídeos, OAVs, que recogen uno o más capítulos en cada uno. Por tanto, *Bastard!* es una sola OVA de seis capítulos, o una OVA formada por seis OAVs. ¿Me explico? En cuanto a si aparecerán, *Bastard!* es muy difícil a estas alturas, *Slayers* es más posible, *Inu Yasha* no, y la película de *Marmalade Boy* sí. Las reposiciones son casi seguras, aunque ha de pasar un poquito de tiempo o ser otra TV.



Dibujos originales de Miriam Rodríguez

Hola, MangaZone, soy un otaku indignado con vosotros, ¿sabéis que sois un poco cabrones?, no soy un lector habitual de vuestra revista, por lo que en el MangaZone en que salía la entrevista a Shingo Araki conseguisteis pegarme un susto. Leí la entrevista, pasé unas hojas y me encontré con un artículo que hablaba de *Saint Seiya*, pero después de leerlo me quede patidifuso, ¿la razón?, no me di cuenta de que se trataba de la sección chorra de la revista, pero no sabéis lo mal que lo pasé, eso sí, sudando me di cuenta de la sección en que era... respiré aliviado (supongo que no será ese el motivo por el que no lo emiten, aunque no me extrañaría nada que alguna asociación maléfica de esas se dedicase a boicotear series de esa forma). Bueno, ahora a disfrutar de *Rurouni Kenshin* por Canal+ (aunque todavía no ha nacido la serie que pueda hacer sombra a *Saint Seiya*).

¿Qué opináis de Norma? A mí me ha dejado hecho polvo, ¿48 págs. por 600 pelas? ¡¡eso es un robo como una casa!! Con lo que me gusta *Lodoss* y ahora no lo puedo comprar (sigh), la calidad ha subido proporcionalmente al precio. ¿No se puede combinar una buena reproducción de tramas con el papel amarillo ese de antes? A mí el tipo de papel me importa un bledo con tal de que reproduzcan bien las tramas. Si usan fotolitos, aunque el papel sea como el que usaban antes, supongo que las tramas saldrán bien (o no tan malas como por ejemplo *RG Veda*). Si pusiesen los fotolitos originales con un papel como el que pusieron por ejemplo en esa magnífica serie llamada *B't x*, el producto saldría con una buena calidad y no se encarecería tanto por culpa del papel.

Otra cosa, comentáis que todo el mundo os manda e-mails, yo prefiero mandar cartas, son más personales (al menos en mi opinión), lo que pasa es que no tengo ni pajolera idea de cuál es el lugar donde hacéis la revista, y en la dirección del correo únicamente ponéis el apartado de correos, por lo que yo no puedo mandar cartas sin tener ni idea de a qué ciudad es.

Por último, perdonad la cantidad de faltas de ortografía, es decir, los acentos que no he puesto, pero escribiendo a ordenata me resulta un coñazo eso. Hala, pues ya está todo dicho.

¡¡Larga vida a KURUMADA!! (aunque algunos lo odien, como el capullo de David Ramírez). Hala, un saludo y cuando habléis de *Rurouni Kenshin* NO DESTRIPÉIS EL FINAL como con *Marmalade Boy*.

Fernando Velasco
Valladolid

Esperamos que todos tus cabreos con nosotros sean por cosas como eso, no era más que una broma sin más pretensión que haceros sonreir igual que lo hacíamos nosotros mientras la escribíamos. Si no somos capaces de reirnos de nosotros mismos y de lo que nos ocupa, ¿cómo acabaremos todos? Desde luego, lo de *Rurouni Kenshin* es todo un hallazgo, pero aunque sobre gustos no hay nada escrito, hay ciertas series que por lo menos pueden ponerse a la altura de Seiya y sus compañeros.

Lo de Norma responde únicamente a políticas editoriales, y ellos son muy conscientes de lo que hacen y cómo lo hacen, y si creen que deben poner un determinado precio, es su problema y su decisión, del mismo modo que es la tuya decidir no comprarlo. Ten en cuenta que a la hora de publicar un cómic, en el precio de portada influyen el coste de realización, de impresión, los derechos que ha habido que pagar para poder publicarlo, y mil otros factores, a los que hay que añadir por supuesto el beneficio que la editorial quiere obtener de su inversión, ya que aún no conozco ninguna empresa comercial que realice trabajos altruistas con sus productos. Hay quien decide ofrecer mayor calidad y disminuir su margen, quien prefiere abaratar su coste a cambio de poderlo ofrecer a un precio menor, y quien cree que el producto necesita una calidad determinada y lo encarece en la esperanza que el público esté dispuesto a gastarse ese dinero de más que les va a costar usar mejores materiales. Pero de una forma u otra es el consumidor quien comprando o dejando de comprar da la respuesta definitiva, así que en tu mano está. De todos modos, nosotros tenemos nuestras opiniones, y si lees la reseña que hemos realizado conocerás qué piensan algunos de nosotros al respecto. Desde luego, no se puede negar que, al menos, el aumento en calidad de reproducción ha sido significativo, así como la calidad de los materiales que están empleando últimamente, así que ahora sólo les falta llegar a un compromiso razonable con el precio, aunque es posible que estemos hablando incluso de millones de pesetas invertidos en derechos de autor que deben recuperar, así que hay que otorgar siempre el beneficio de la duda.

En cuanto a lo de la dirección, tienes razón, ha sido fallo mío, creía que todos sabían que hacemos la revista en Valencia, y como las cartas iban llegando, no me dí cuenta de que en los últimos números no aparecía el código postal. Ya está subsanado.

En cuanto al "capullo" de David Ramírez, eso no está bien, tiene derecho a aborrecer lo que quiera, y no por ello tienen que ser insultados si no se meten con nadie. También él podría meterse contigo precisamente porque te gusta, y tienes todo el derecho del mundo.

Hola, soy aficionado al manga desde hace unos cuantos años, me gusta *Dragon Ball*, y fue la que me introdujo a este mundillo, así que en parte se lo debo a ella. Aún me gusta, no lo niego, aunque pienso que *Dragon Ball GT* ha sido un fallo, debido al pésimo reflejo de la fuerza de los personajes, quienes parecen haber disminuido de poder, y el soso y fantasioso final que todavía no entiendo... así como otros aspectos. De todos modos nadie es considerado un otaku por gustarle una serie en especial y a mi la verdad me gustan varias, *Jing* es una de ellas pero no sé si seguirá publicándose debido a la falta de confianza de la editorial... También me gusta algunos de Masakazu Katsura como *DNA²* y *Sakura*, pero este último no lo he podido encontrar. Un dibujante español que me gusta mucho es Carlos Olivares, su forma de dibujar es única, me he querido hacer con Desafío pero claro, es sólo para adultos, lo mismo con *Boum*, le apoyo para que haga algo tan adictivo pero para todo el mundo. Os he escrito un poco tarde pero es que la revista llegó bastante atrasada al kiosco y también que he tardado un tiempito en escribiros. Tengo que decir que me ha encantado el reportaje sobre *Vampire Savior/ Hunter*, no creo que Darkmind sea el único raro, a mí también me lleva gustando ese juego desde la primera vez que salió y creo que en España (u Occidente) no le han dado la suficiente importancia, la menos que le han dado en Japón. También me parece una exageración de tiempo la salida del vídeo respecto a Japón, casi dos años, nunca pensé que fuese a salir hasta que me lo vi por casualidad en el kiosco, me quedé sorprendido... Gracias también por el relato de la historia, pues aún después de haberla visto no había cogido muy bien de qué iba. He conseguido material del juego a traves de varias fuentes, como por ejemplo libros de mangakas principiantes de la editorial Gamest Mook (de buena calidad) y el Capcom Illustrations, con el que hice un intento de traducir algo pero que ha sido imposible.

Felicidades por el reportaje, creo que deberíais hacer algo similar con dibujantes sobre mangas basados en videojuegos o de la editorial Gamest Mook, la cual no para de producir. Bueno, me despido y gracias por todo.

José Linares Churruca
Tenerife (Canarias)

La gran mayoría de aficionados al manga y al anime de este país, lo quieran reconocer o no, deben al menos el comienzo de su afición a la gran obra de **Toriyama**, así que es muy normal que con el paso del tiempo la evolución de la serie te haya defraudado. *Jing*, en cambio, no es la evolución lógica de un otaku, hay obras hacia las que es más natural orientarse, aunque cada persona es un mundo, por supuesto. Lo que ya me supera es eso de *Sakura* de **Masakazu Katsura**. ¿Perdón cualo? Debo estar muy desconectado últimamente porque no me suena para nada. ¿No te referirás a *Card Captor Sakura*, o en todo caso a *Sakura Taisen*? La verdad es que son los únicos sakuras que se me ocurren en este momento, pero no tienen nada que ver con **Masakazu Katsura**...

Carlos Olivares es un joven prometedor, pero hay muchos otros autores españoles que ya apuntan muy buenas maneras. Deberías pegar un repaso a sus obras, descubrirías trabajos de lo más interesante, aunque parte de ellos con el inevitable sello para adultos, un estigma difícil de evitar a veces.

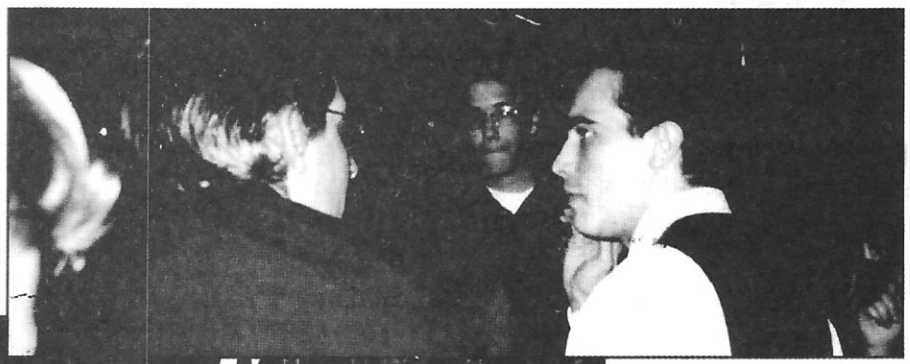
Gracias por tus comentarios sobre *Vampire Hunter*, pero si me dices que dos años de retraso te parecen demasiados, ¿qué habrías dicho al principio de toda esta movida, cuando dábamos saltos de alegría si le echábamos la vista encima a algo con menos de siete u ocho años, y nos parecía casi increíble poderlo ver ya? Estudiaremos ese reportaje, a ver qué podemos hacer.

The JavHunter (uséase, el JJ)

Apdo. de correos 12319
46080 Valencia
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

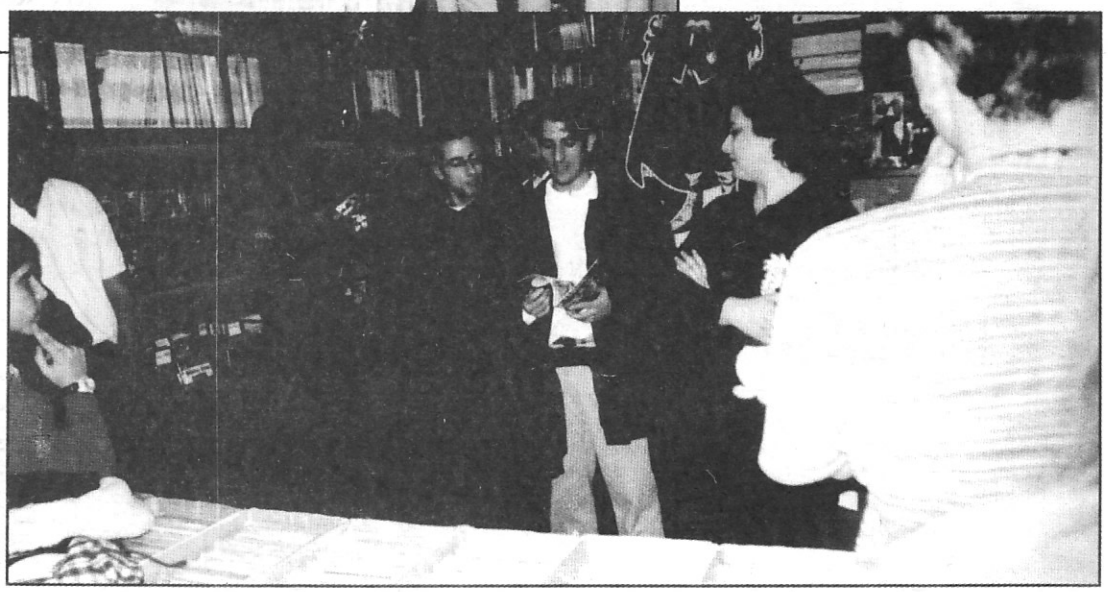
TAMASHI
SE PRESENTA EN SOCIEDAD

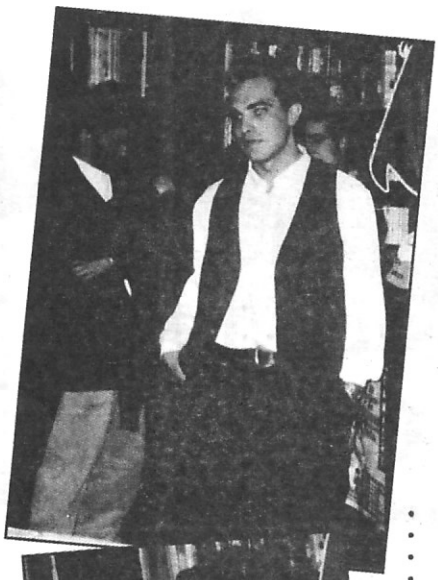
El mes pasado os comentamos el inicio de algo que parecía prometer, y parece ser que no nos equivocamos. Con la celebración de su presentación oficial, la Asociación de Otakus de Valencia, **Tamashi**, ha duplicado su número de socios y comienza ahora una segunda etapa, tanto externa como burocrática. Más de 60 socios en apenas tres meses de marcha hacen que Tamashi se vea como un proyecto de futuro... (^_^ no, si parezco un político...). El caso es que con la presentación, celebrada el pasado 23 de Marzo, se produjo un nuevo e importante avance en la trayectoria de la Asociación. Pero ¿cómo fue dicha presentación?



Malos augurios...

El punto de encuentro fijado para los socios se situó enfrente del establecimiento donde iba a tener lugar el acto. Se planteó la idea de quedar 2 horas antes, para reflexionar y discutir acerca de qué iba a pasar en dicho acto, pero el ambiente era más bien desesperanzador, ya que tan sólo se contaba con apenas una decena de los treinta y tres socios con los que en el momento contaba la asociación. Con este ambiente no parecía que la cosa fuese a durar demasiado. Fue en aquel momento cuando se tuvo que designar a dos personas para comenzar a organizar la cosa, colocar los posters, la lista de premios del sorteo, organizar la situación de los



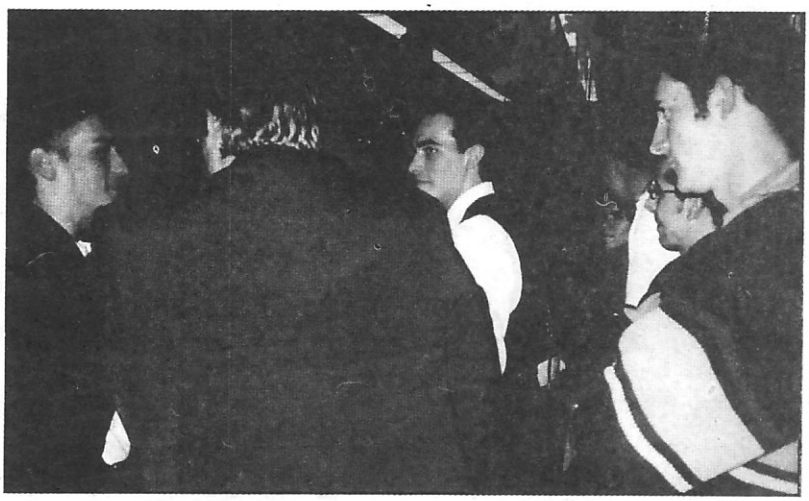


participantes, etc. Y cómo no, fueron el Presidente, **Jesús Mazcuñán**, y el Secretario, **Daniel García**, quienes llevaron a cabo tan apoteósica tarea valiéndose sólo de sus manos desnudas y el cachivache del celo que les prestaron en la tienda.

Episode I : The Tamashi Menace

A la hora designada como de inicio para la presentación aparecía gente por todos los rincones de Futurama. La variedad del aspecto de las personas asistentes hacía dudar a los miembros de la junta directiva (^_^ es que los otakus somos variados). Las caras se agolpaban ante la presencia de Nuria, la encargada y dueña de la tienda Futurama (eso, hagamos publicidad de esa maravillosa tienda que es Futurama, para ver si conseguimos algo de ella... que nos dejen entrar por lo menos).

Nuria comenzó a pronunciar un discurso sobre el manga, los otakus, Valencia y la paz mundial... Llegó la hora y comenzó a hablar el presidente. Se repitieron las consignas habituales de finalidades de la Asociación, objetivos a corto plazo, cuotas, reuniones, etc., ante el nerviosismo del presidente, que no sabía qué hacer mientras se enfrentaba a las pasivas miradas de los oyentes. Menos mal que contábamos con nuestra "secretaria", que supo romper el hielo y producir alguna carcajada en los expectantes otakus (si es que es un payaso). Tras esta intervención, se sucedieron otras muchas como las de **David Barto** (dibujante que presentaba su última obra, *White Knight* número 4), **Darkmind** representando a la revista



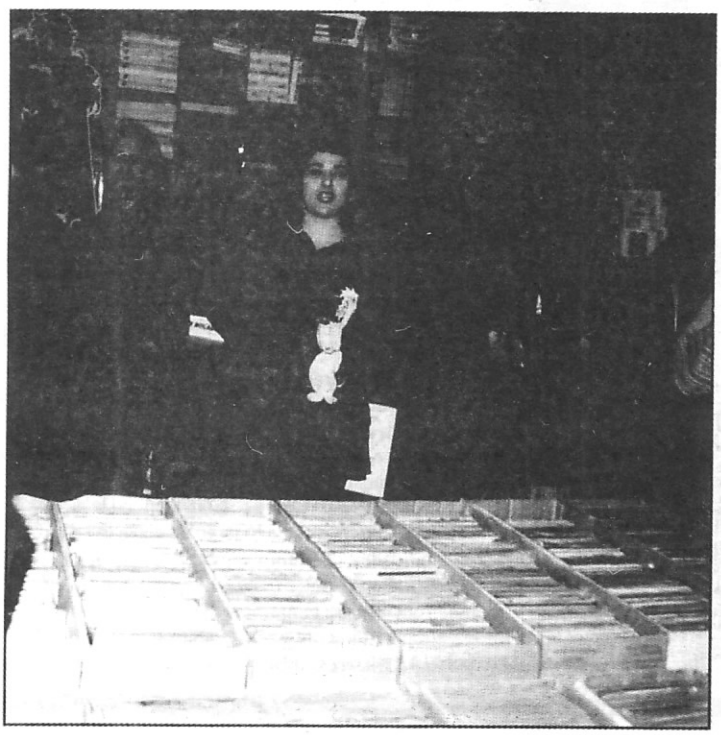
MangaZone, en la que habló un poco de su editorial y del transcurso de esa sensacional e inteligente revista que es MangaZone (vaya, si es ésta ^_^¡), **Javier Bolado** por el **Kurayami Tama Studio**, que presentó su tercer número de *Evan SD*... Hemos de destacar la gran aceptación de este último, que se vio reflejada a la hora de la firma de los ejemplares, en la que el pobre **Javier** acabó con dolor de manos (desde aquí y aprovechando este inciso, damos la gracias a ese público que tanto animó y maltrató a Javier Bolado, comprando los ejemplares de *Evan S.D.* e incluso de su primera obra *Myth Wars,* gracias a todos por vuestro apoyo), al igual que **Jesús Mazcuñán,** guionista de la serie y presidente de la asociación. Incluso al secretario le tocó firmar otros cuantos sin tener nada que ver (será por su carisma y su atractivo natural, quién sabe...).

Y en último lugar, pero no por ello menos importante (¡ponlo, ponlo, que si no, no pagan!, ¡negrero, explotador!) **Ramón Almagro**, gerente de la editorial Berserker, que comentó la trayectoria de la empresa y sus próximos lanzamientos, como un cómic inspirado en la figura del cantante *Loquillo*, de **David Barto**, o *Esencias* de **Javier Bolado**, al igual que otro proyecto bautizado provisionalmente con el nombre de *Flipaxia*, en el que **Javier Bolado** y **Jesús Mazcuñán** vuelven a trabajar en equipo.

Transcurrida la hora de hablar, se produjo una situación inesperada y una avalancha de otakus corrieron a apuntarse a la Asociación, al tanto que solicitaban a los autores presentes en el acto la firma de sus ejemplares. Después de ello, oye, se produjo un sorteo entre los asistentes con un lote de productos cedidos por Berserker, Samurai, Selecta Visión y la tienda Futurama. El lote fue impresionante y los seis ganadores del sorteo se fueron más que contentos a sus casas.

Por último cabe destacar la presencia de Radio Luz, una radio local que entrevistó a los presentes al acto, entre ellos al Presidente (que por cómo arrancó, parecía haber perdido todo rastro del nerviosismo anterior, y de poco se come el micrófono), y que culminó con una propuesta informal para la realización de un programa de radio sobre el mundo del cómic en general, que sería realizado por miembros de la Asociación. Ya veremos en qué queda todo ésto. Por de pronto, la afición valenciana por el manga despega con fuerza.

J. Mazcuñán & D. García
(Presidente y Secretario de Tamashi)



Si alguno de vosotros desea apuntarse o hacer cualquier sugerencia o comentario relativo a la Asociación (por supuesto, no es necesario ser de Valencia), puede dirigir sus cartas a:
Berserker S.L., C/Almudaina 21, bajo M-5.
Nosotros nos encargaremos de hacer llegar vuestras cartas a los responsables de Tamashi, para que puedan hacer avioncitos de papel

Hace relativamente poco que terminó de emitirse la serie *La rosa de Versalles* por la TV33 catalana. Aun estando previsto cubrir *Ashita no Joe* en las Hojas de Estilo, *Lady Oscar* es hermana en estética, posee características propias y está más reciente en el recuerdo de muchos espectadores. Esperemos que la serie circule entre las demás autonómicas.

Adicionalmente, Rosa María ha recogido el guante y proporcionado su propia valoración de *El príncipe de Egipto*. Junto con la de Sandri Díaz Martín (correo del MangaZone nº.15), pienso que tenemos un espectro de opiniones más representativo. Se admiten contribuciones.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

Las edades de Oscar (I)

La Rosa de Versalles

ALEGRE JUVENTUD

En los primeros capítulos de la serie los rasgos de Oscar y Andre demuestran constantemente cariñosa preocupación y alegría picara e irónica. En general, el trazo es muy limpio y las facciones muy delimitadas y "luminosas". Cuando, en la próxima Hoja de Estilo, veamos cómo evolucionan los físicos y su forma de ser mostrados con la edad de los personajes, descubriremos que en la última etapa de la serie el elemento romántico y trágico hará que los rostros viren hacia la complicación, el rayado de los rasgos y las desaforadas señas de identidad del diseño Shojo, sobre todo en los protagonistas masculinos como Andre.

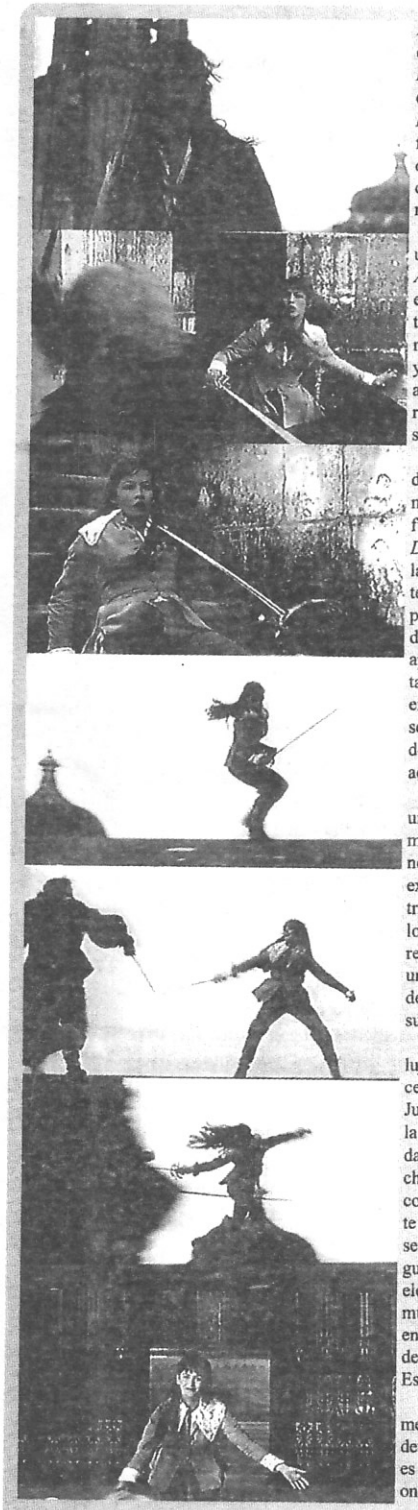
***La Rosa de Versalles* es una serie de las de antes... y de las que no se van a hacer nunca más. Al igual que en *Raqueta de Oro* o *El campeón*, los protagonistas son tan intensos, tan genuinamente apasionados, que hacen perfectamente verosímiles argumentos que, en manos de otros personajes, otros dibujantes, otros directores, quedarían reducidos a un atajo de tópicos embarazosos.**

Porque el drama amoroso excesivo, crispado y tortuoso en forma y fondo, y que sin embargo funcione, es un arte que definitivamente se ha perdido junto con la clase de dirección artística de que estas series gozaban. Hoy día todo es demasiado limpio en dibujo, demasiado sofisticado en dirección y montaje. Aunque nadie en su sano juicio renunciaría a los *Evangelion*, *Escaflowne* y demás ejemplos de depuración artística, es triste que la genial mezcla de tosquedad, "rugosidad" y desaforada expresividad de estas antiguas series haya seguido la vía del dinosaurio.

La Rosa de Versalles no tiene la calidad de acabado en el dibujo y coloreado de sus compañeras. Su simbolismo Shojo es modesto en comparación con producciones similares. Pero compensa esto con tres ingredientes básicos en el guión: el contexto histórico; el especial fatalismo en la historia (no es que acabes enterándote de que va a ocurrir una tragedia con algunos personajes: es que lo sabes desde el primer capítulo); y el que vayas a ver crecer a los protagonistas desde la adolescencia idealista hasta esa juventud de prematura madurez determinada por la responsabilidad.

Voy a intentar mostrar, a lo largo de dos o tres Hojas, las posibilidades del estilo de *La Rosa de Versalles*, centrándome en la intensidad de la emoción, los elementos románticos, el morbo de los personajes femeninos adoptando actitudes masculinas, y el paso del tiempo. Las edades de Oscar. A ver si me sale bien.

OJOS DE FUEGO
Un anticipo de la ferocidad en la mirada de Oscar. Estos personajes no pueden estar más alejados de los estoicos samurais: son reacción pura, mirar crispado, rostro intenso. Veremos cómo se hace.



A mi izquierda, **Sophie Marceau** en el papel de Eloise D'Artagnan, en el film *La hija de D'Artagnan*. A mi derecha, **Kim Kattrall** como Justine, hija de Milady de Winter, en *El regreso de los tres mosqueteros*. El uniforme les sienta mejor que bien. Y es que el drama de época y las chicas resolutas enfundadas en ropajes viriles y agresivos combinan estupendamente.

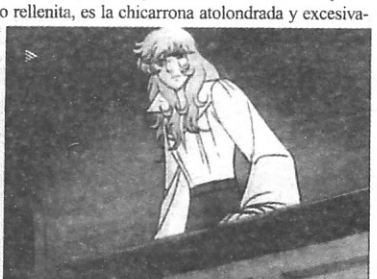
Por ir al revés: el atractivo de las féminas uniformadas en contextos futuristas como *Appleseed*, *Gundam*, y demás reinos de la escafandra unisex suele basarse en la demostración de confianza y competencia combinadas con la exhibición de cierta ternura aquí y allá. Todas las curvas ceñidas que puedan aparecer en un "traje de datos" semitransparente de **Shirow** no dejan de ser, en conclusión, de un erotismo frío y superficial.

Mientras que en la variedad de futuros del Manga y el Anime se asume (teóricamente) la igualdad de sexos, en el presente o futuro cercanos, *Hill Street Blues*, *Dominion Conflicto*, tenemos la presión de la discriminación, el paternalismo, y demás tensiones entre los géneros añadidas a las propias del trabajo. El contraste entre la dureza a demostrar, el tesón por ganarse la aprobación de los colegas masculinos imitando sus procedimientos, y los momentos en que se baja la guardia y se da salida a los sentimientos es acentuada por la exhibición de fuerza o violencia controlada en las acciones profesionales.

Sin embargo, una mujer mosquetero u una capitana de la Guardia es una cuestión muy diferente. Estamos hablando de entornos en los que la mujer está totalmente excluida. La protagonista habrá de demostrar una voluntad de hierro para imponerse a los hombres que la rodean, subalternos rebeldes y superiores inflexibles, sabiéndose una excepción a la regla. Cualquier muestra de sentimientos se producirá desde una superioridad ganada a pulso.

Y, en cuanto a la vestimenta, pues todo un lujo: un barullo de tejidos trabajados a la vez ceñido y complejo. Echad un vistazo a Justine: el grosor de los pantalones, las botas, la cintura más ceñida, destacan sus piernas y dan sensación de potencia y fuerza. Con el chaquetón el look es muy masculino, pero con la camisa al descubierto, ancha y flotante de manera que NO destaca el pecho, la sensación es equívoca: por un lado, la configuración de la prenda es claramente masculina al formar parte del uniforme, y al tratarse de un elemento ya tópico en los protagonistas masculinos de los Shojo Manga. Pero lo lleva una mujer. El cuello ancho, que sugiere valentía al exponer la piel a las armas enemigas se convierte en desafío abierto al sexo opuesto, al demostrar capacidad para el heroismo. Y, en fin, el vuelo de la tela al movimiento y al viento imprime de exuberancia y desenvoltura al personaje. Estamos hablando de rasgos en una fémina en teoría imposibles para la mentalidad de la época.

Eloise, que hay que reconocer que está algo rellenita, es la chicarrona atolondrada y excesivamente entusiasta frente a la competente y determinada Justine. Aun así, el morbo todavía es presente, con la carita de chiquilla, pelos ondeando al viento, y puro esfuerzo marcial.



CHICAS DE UNIFORME

La importancia de envolver la figura femenina de marcial masculinidad

Con Oscar tenemos, además, un toque de androginia adicional gracias a las proporciones corporales alargadas propias del estilo, el poco prominente pecho, las poses decididamente masculinas y de dominancia (típicas actitudes de dueño de la casa, la relación amo-sirviente con André, momentos de descanso frente al fuego copa de vino en mano en plan Cumbres Borrascosas, etc.). Un recien llegado a la serie que hubiera seguido *Los caballeros del Zodiaco* habría metido la pata nada más verla.

Seguiremos ahondando en el tema.

Todas las imágenes de este artículo son propiedad de sus respectivos propietarios, y sus derechos son reconocidos por esta publicación.

TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

UNA MIRADA CON EL NOMBRE DE MOISES

Con *El príncipe de Egipto* Dreamworks se consolida como el único competidor capaz de quebrar el monopolio Disney.

Cuando nos hablan de Moisés, es posible que nos imaginemos a un hombre de mediana edad, con pelo crespo canoso y larga barba, que lanza imprecaciones a su pueblo mientras sostiene las tablas de la ley. Su importancia para las tres principales religiones monoteístas del mundo (cristianismo, judaísmo e islamismo) y el respeto que nos merecen las fuentes que lo mencionan (Antiguo y Nuevo Testamento, Corán) se han traducido en la mitificación de su figura a lo largo de los siglos, evitando análisis puramente humanos que pudieran herir susceptibilidades religiosas. Este mal entendido concepto de respeto nos ha hecho olvidar que Moisés era un ser humano con debilidades, imperfecciones y dudas, eso sí, con la suficiente fuerza y entereza para replantearse el sentido de su vida y encontrar la fe. *El Príncipe de Egipto* nos acerca a un Moisés muy humano: profundo y sensual, sensible y alegre, generoso y entero; plantea el retrato de un hombre del S.XIII a.d.C, implicado contra su voluntad en una de las más grandes aventuras de la historia y al mismo tiempo cercano al S.XX d.C. "El Moisés" de **Dreamworks** podría ser a la Animación lo que "El David" de **Miguel Angel** es a la Escultura: humano y divino. Su mirada resume todo el dolor y la alegría del hombre.

Elegir, para comenzar su andadura cinematográfica por la animación en 2D, una historia de tanto peso religioso y que además tiene una versión en imagen real de reconocido prestigio mundial supone un reto nada fácil. Dreamworks contaba con el apoyo de un gran equipo creativo, tecnología avanzada y un presupuesto casi ilimitado. Sin embargo debía asumir graves riegos: enfatizar la humanidad de Moisés podía lindar con la irreverencia al ser comparada con el mito, reutilizar un argumento que tantos elogios cosechó en el celuloide levantaría acusaciones de plagio. Lo que estaba claro era que, si querían competir con **Disney**, debían ofrecer un producto de calidad superior, que contara con innovaciones tanto en el plano técnico como en el planteamiento.

El resultado: Dreamworks ha encontrado una fórmula de animación propia. El producto final, ofrece marcadas diferencias en este sentido. Al contrario que las producciones Disney realizadas hasta la fecha, no está dirigida, a priori, hacia todos los públicos sino que trata de relatar la Diáspora judía con toda la riqueza de recursos y la complejidad histórica, religiosa y emocional que ésta precisa. La inexistencia de polos claros del bien y del mal, de mascotas y secundarios cómicos, o el planteamiento de comportamientos discrepantes como la "injusticia" de Dios (hay que tener en cuenta que hablamos del Dios del Antiguo Testamento) al matar a los primogénitos egipcios o la de Moisés al permitir que las plagas asolaran a su otrora pueblo o su renuncia al cariño de su hermano Ramsés por amor a una raza que sólo era suya en origen... son ejemplos claros de la profundidad que alcanza el guión y el alejamiento de desarrollos pueriles. Incluso el hecho de ser una película musical adquiere una nueva dimensión ya que el dramatismo, el clasicismo y la interdependencia de las partituras vocales la acercan más a *Los Miserables* que a *El Rey León* (compuesta por el propio **Zimmer**). La canción "Si tienes fe" (de la banda sonora castellana) es uno de los tesoros más preciados que se ocultan en el film. Otro de sus grandes aciertos: la revisión que ofrece del personaje de Ramsés. El faraón egipcio se perfila como un rey-guerrero (tan atractivo como Moisés) noble, valiente y muy unido a su hermano, al que las circunstancias y la educación recibida obligaron a actuar en contra de los intereses del pueblo judío y por ende del suyo propio; las diferencias con *Los Diez Mandamientos* son notorias en este sentido.

Dreamworks ha demostrado tener la valentía de ofrecer un producto adulto (¡por fin!) a un sector de mercado dominado por las producciones infantiles, un sector al que los adultos (sin hijos) podrían sumarse si encontraran productos hechos a su medida. También ha confirmado que la animación no sólo sirve para tratar historias y personajes que no tienen cabida en el celuloide; no es necesario el alejamiento de parámetros realistas para que las producciones animadas tengan éxito. La animación realista puede ser un nuevo concepto a explorar por las productoras que deseen distanciarse de los desarrollos tipo Disney.

Mención aparte merece la espectacularidad de los efectos especiales de que hace alarde la película. No obstante, es imposible analizarlos fuera del contexto formado tanto por la elegancia y belleza del diseño de personajes como la poesía y la maestría que encierran los decorados o la sensibilidad e inteligencia del guión. El conjunto completo compone un cuadro espléndido donde la fastuosidad se combina con la sencillez de cada detalle para crear una sensación de maravilla que no abandona al espectador durante todo el metraje y que perdura en el recuerdo.

Rosa María Carmona Plata

TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE

Cómo dibujar Disney's Mulan (ISBN: 84-406-8787-7) es un gran progreso sobre anteriores cuadernos de guía de dibujo. Aparte de ese look repleto de garabatitos y textura estilo Painter, las indicaciones sobre como dibujar a los personajes son más precisas, al mejor estilo de las guías japonesas. Ojalá revisasen las guías anteriores.

Lamentablemente, tanto *Hormigaz* como *El príncipe de Egipto* han carecido de la avalancha de mercaderías habitual en las producciones animadas de alto presupuesto ("Conduce el MoisesCar™ por las llanuras del desierto. Con el MoisesCar™, dotado de ballestas laterales y minicatapulta, Moisés™ se enfrenta a las fuerzas del malvado Ramsés™. ¡Y brilla en la oscuridad con el poder de Dios™!"). De momento, esto es todo lo que he podido encontrar en los apartados de libros extranjeros de un FNAC. *The Prince of Egypt: The Movie Scrapbook* (ISBN: 0-14-056474-8) o es ninguna maravilla, pero cumple la papeleta. Es probable que se puedan encontrar otros títulos por esas librerías de Internet como www.amazon.com.

Y, ya que mencionamos Internet, recomiendo al personal un paseillo al mes por la sede del "netzine" Animation World Magazine (www.awn.com); aun siendo una revista electrónica temática (mujeres en la animación, practicantes del stop-motion, animación y merchandising, etc.) sus apartados de noticias dan cumplida información actualizada del mercado americano de la animación, los festivales internacionales previstos, y una visión amplia de la cultura de la animación occidental y oriental.

TALLER DE ANIMACION

RATOS SALVAJES

En las cavernas subterráneas bajo la antigua Mansión Gomezstein…
–¡Oh, Rosa!
–¡Oh, Brad!
–Er, Rosa…
–¿Eh?
–Es que no es Brad. Es Vlad, Vlad Pitt.
–Oh.
–Je, je, como el japonés, ya sabes: la ele como si fuera una erre suave y todo eso...
–Ah.
–Pues ya ves…
–Ya.

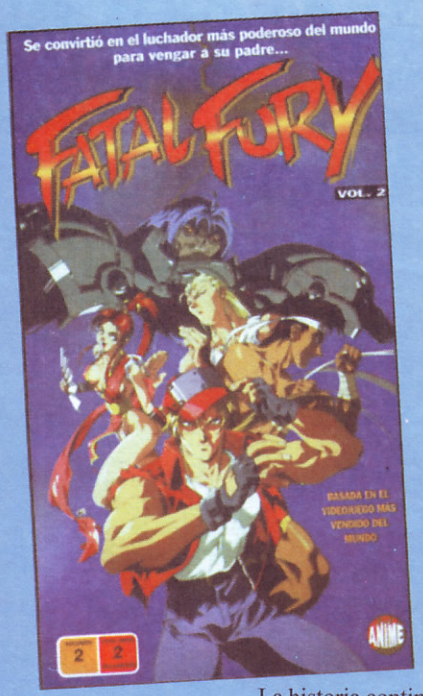
–Esta vez no fallaremos.
–Javhunter tiene los minutos contados.
Juan y Luis contemplan su nueva maravilla: la Máquina de Barrio Sésamo de Acabar con JJ Mark II.

–Cuando abra la puerta, el altavoz con la cinta de *David el Gnomo* que compramos en aquel restaurante de camioneros le pegará tal susto que lo lanzará hacia la etapa número dos… –señala Juan, frotándose las manos.
–En la que, tropezando en la colección completa de Micromachines que hemos puesto en el pasillo, se deslizará hacia el carrusel de videocombos con la antología de las mejores intervenciones de Leticia Sabater –prosigue Luis.
–El rebote resultante lo arrojará hacia esa cubeta inclinada e inestable llena de ácido fórmico y extracto de pararrayos radiactivo acumulado en chatarrería… –continua Juan.
–Que le dejará caer al sótano, donde cuatro mil noventa y seis tarántulas comepájaros del Brasil como la de Aracnofobia terminarán el trabajo –concluye Luis.
"¡La victoria será nuestra! ¡Banzai samurai!"

Los ojos de Javier, otra vez dormido frente al ordenador, se agitan bajo sus parpados. Su boca esboza una sonrisa. En el PC, el siguiente MangaZone empieza a maquetarse solo.

–Oh, no. Antes de los combates hacemos algunos espectáculos para caldear el ambiente, Lord Sn-, quiero decir, Darkmind.
Carlos sigue las explicaciones de su guía, fascinado por el ambiente que rodea la celebración del Fatal Combat en Villa Arriba.
–Primero, los jóvenes del pueblo persiguen a la pata coja y con los ojos vendados a un toro bravo de sopotocientos kilos, intentando quitarle a mordiscos los cataplines.
–Eso pondrá de los nervios a los ecologistas locales, ¿no? –replica Carlos
–Es la idea, porque luego van ellos.

Dani llega a la sede de MangaZone, una vez recuperado de la anterior experiencia.
–Hola, ¿hay alguien en casa? Hombre, ¿qué hacéis ahí, escondidos tras el archivador? Juan, ¿por qué te llevas las manos a la cabeza? Luis, ¿qué haces con las manos? ¿Cinco y cinco? Diez letras, a ver... ¿Es una "a"? ¿Una "b"? ¡Ah, que me eche para atrás! …Que no entre. Oye, no estaremos otra vez igual que…
"SOOOY UN GNOOOMOOOO"
–¡¡¡Ghaaaaaah!!!
El salto, de proporciones olímpicas con dopaje, envía al infeliz de Dani hacia los MicroMachines. Patinando sobre diez reproducciones de naves de *La guerra de las galaxias* de tres centímetros de longitud cada una, su paso deja surcos en las baldosas.
"Ñññiiiiiieeeeeeekk"
–¡¡¡Por la gloria de mi madreeeeeeeeerrr…!!!
Y finalmente cae sobre un conjunto de cojines rodeado de televisores.
–Uf, menos mal que he tenido un aterrizaje suave. ¿Sabéis? Vosotros y yo vamos a tener una conversación muy seria. ¿Se puede saber qué...? Hum, ¿qué es esto? "Los mejores momentos de..." ¡No! ¡¡¡NOOOOOOOO!!!
"HOLA CHAVALES, QUE GUAY QUE NOS LO VAMOS A PASAR CON ESTA SERIE SUPERESTUPENDA Y SUPEREMOCIONANTE, PERO ANTES VAMOS CON EL SUPERHOROSCOPILLO..."
–¡¡¡Yyyaaaaaaaggggh!!!
¡FLASSSHHH!
La cama de un hospital. La luz de la mañana que entra por el ventanal reduce los rasgos del local a un fulgor incoloro. Dani, en ropa de paciente, mira a su alrededor. El ruido de las cigarras tostándose al sol es omnipresente.
–¿Qué es esto? ¿Qué es este sitio? Está claro. ¿Por qué estoy aquí? No me gusta este sitio…

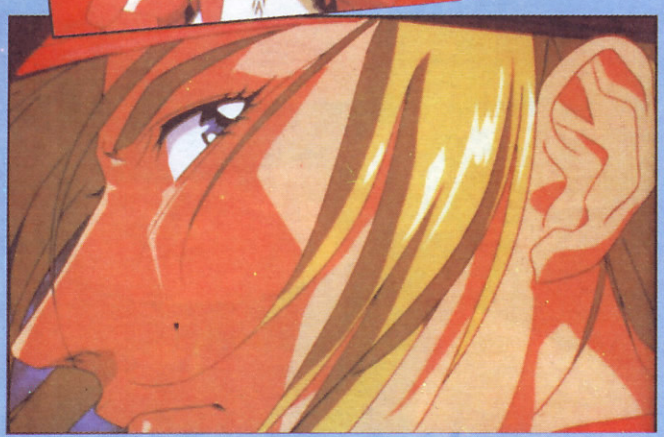


FATAL FURY

Bueno, no hay primera sin segunda, y este mes Anime Video ya ha sacado la última de las películas que quedaban por aparecer de la archiconocida saga de videojuegos Garou Densetsu (Fatal Fury por estos lares).

La historia continúa un año después de la derrota de Gesse Howard a manos de Terry Bogard, que para vengar la muerte de su padre se convirtió en el luchador más poderoso del mundo, pagando el precio de perder a la mujer que amaba. Así pues, cuando todas las cosas parecían marchar con total tranquilidad, una nueva sombra se cierne sobre Terry y su hermano Andy. Wolfman Krauser, el kaiser oscuro, decide vengar la derrota de su hermanastro (que sí, que son hermanos, aunque no comparten apellido ya que Rodof Krauser, padre de ambos, abandonó a la madre de Gesse), más motivado por el aburrimiento que por un deseo real de venganza. Así pues, cuando Terry derrota a Kim Kauwan, acompañado por un joven admirador que deseaba imitarle (según parece Terry se ha convertido en una especie de leyenda al que todos los jóvenes desean conocer y los luchadores derrotar), el mismo Krauser aparece ante él. Tras el combate, Krauser deja a Terry con vida pero con poco más que eso. Será entonces cuando Terry empiece a preguntarse por los motivos que le llevaron a ser un luchador, y si merece la pena llevar una vida que sólo le trae vacío, tristeza y recuerdos...

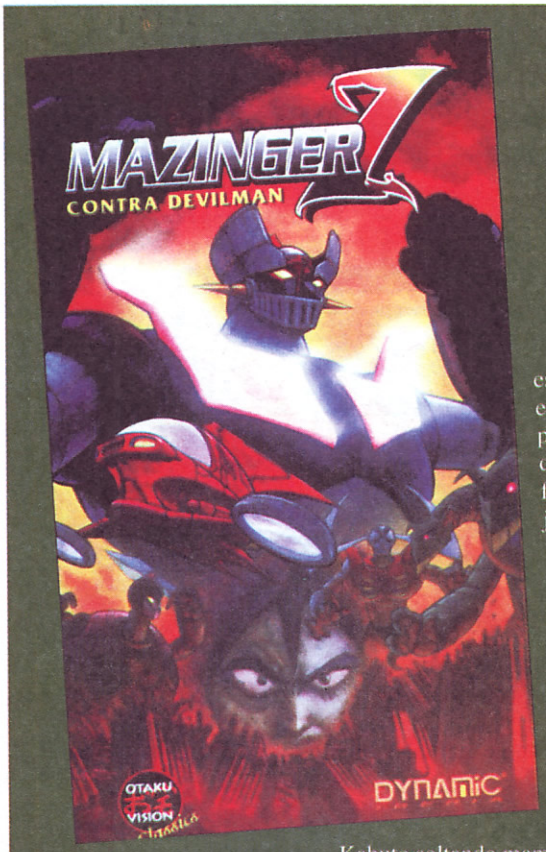
La verdad es que este segundo especial es posiblemente el más redondo de las tres producciones animadas que han aparecido hasta la fecha basadas en el videojuego. Gráficamente supera con mucho a la primera, especialmente en su punto más flojo, los combates. En esta segunda cinta, a pesar de haber pocos combates, están perfectamente bien realizados, en especial el segundo combate contra Krauser, que aún sin llegar a la calidad de los como la de la primera, con otra preciosa canción de ending. Pero sin duda lo mejor de toda la cinta es la historia, que lejos de ser la típica "¡han secuestrado a mi hermana!", "¡han matado a mi padre!" o "¡han violado a mi perro"!, nos introduce en la vida de dos luchadores que se dan cuenta de lo estúpida que es su existencia. Uno desea morir por haber asesinado a su padre, y otro se da cuenta de que al haber perdido a la mujer que amó ya no le queda nada más por lo que vivir, por lo que ambos se refugian en la lucha para ocultar la tristeza de sus vidas.



Vamos, la mejor y más fiel adaptación de un videojuego que he visto, y una cinta que no debería faltar en la colección de ningún aficionado a la historia de los Bogard.

Darkming

MAZINGER Z Contra DEVILMAN



¡Mazinger arriba! De nuevo nuestro más entrañable robot vuelve a la pequeña pantalla. En este caso, de la mano de Selecta Visión nos llega una nueva cinta en la que el enorme e inarticulado robot tiene que partirse los cuernos contra toda una pandilla de tíos malos y feos con unas ideas igual de malas y feas, pero dejando esto a un lado, es agradable ver por nuestros lares de nuevo a este fantástico robot, se echaban de menos los viscerales dibujos de **Go Nagai** junto a esa animación de los años setenta.

En realidad, ambas cintas aparecidas en el mercado recogen las películas que se realizaron tras cada temporada de la serie, y la segunda marcó la transición entre la serie de Mazinger y la de Great Mazinger. De hecho, fueron estrenadas en España en cines, todas juntas en una sola sesión, allá por el año 79, aprovechando el boom de la serie en nuestro país. Ya metiéndonos un poco en faena y dejando para después las críticas y demás basura, pasemos al plato fuerte: aunque parezca mentira, el título no hace justicia a la cinta, o mejor dicho no tiene nada que ver con lo que realmente se puede ver una vez has metido la cinta en el reproductor. La cosa parece sencilla y es ya bastante común en la línea de Mazinger Z, pues encontramos a nuestro Koji Kabuto soltando mamporros a todo el que tenga una cara metálica y piense en conquistar el ansiado planeta Tierra, acabando con la nueva pandilla de turno que intenta asaltar el centro de investigación fotoatómica. Pero la cosa no termina aquí, pues con el escándalo de la lucha y la explosión del último enemigo ha quedado un enorme cráter, del cual sale la Arpía Siren (una de las oponentes de Devilman, que en este caso parece que ha decidido salir algo más recatada que en las cintas donde se enfrenta a su enemigo). Esto toma por sorpresa a Koji, que no esperaba encontrarse con un enemigo así. La malvada Siren suelta una serie de parrafadas sobre lo bien que se siente ahora que por fin es libre, y dicho esto sale por patas dejando a un asombrado Koji que no se cree lo que ve.

Siren, ahora en libertad, aprovecha la ocasión para causar unos cuantos destrozos y algunos cientos de muertos en Tokyo, la ciudad más atacada del mundo. Pero mientras Siren arrasa con todo, Akira, un joven motorista que guarda en su interior al poderoso Devilman, se encuentra con ella. Al transformarse en Devilman (algo deslucido), Siren huye y el demonio sale en su persecución. La arpía acude a la cordillera del Himalaya para liberar a su líder, el general demoníaco Zarim, y a los demás seres infernales, y de este modo volver a dominar la Tierra. Pero el Doctor Infierno hace acto de presencia y, gracias a un rayo de control mental, se apodera de las voluntades de estos seres para utilizarlos en sus malévolos planes de conquista. Todo esto ha sido escuchado por el sigiloso Devilman, que corre raudo y veloz a encontrarse con Mazinger y contarle todo lo que sabe. De este modo Devilman y Mazinger se aliarán para hacer frente a los nuevos secuaces del Doctor Infierno...

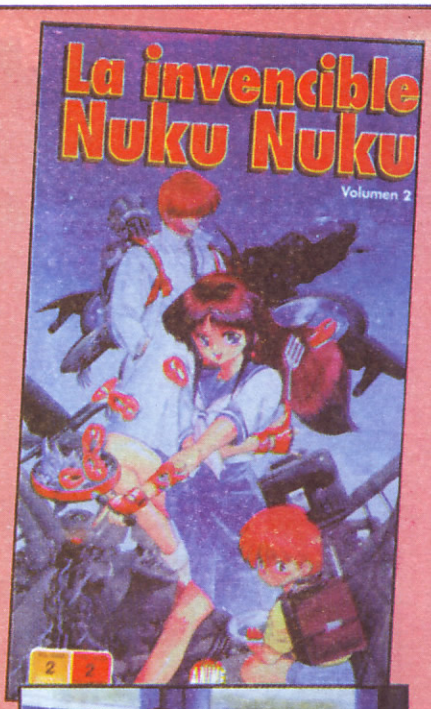
Tenemos entre manos una buena cinta si eres de los fanáticos del ciclópeo robot, pero que no aporta nada nuevo, ni siquiera la animación ha sufrido mejora alguna. El diseño de personajes sigue el estilo clásico de **Go Nagai** puro y duro, y en lo que respecta al guión ya os podéis hacer una idea de la carencia de originalidad de aquellos tiempos, aunque el hecho de que aparezca un Devilman un tanto desmejorado y unos enemigos carentes de toda malicia y mala baba (hay bastante diferencia entre la mala leche que demuestran en esta película y las protagonizadas por Devilman) le añade ciertos aspectos nuevos. Si algo nuevo podemos destacar es que el doblaje es en castellano, dejando de lado aquel doblaje sudamericano. Otra cosa añadida es una banda sonora en la que las canciones acompañan continuamente la aparición de Mazinger, claro que siempre manteniendo el estilo de los años setenta. Es una pena que esta película recibiera el tratamiento de un argumento infantil condicionales de la serie, pues el aficionado en general encontrará que todo deja bastante que desear.

Gonzalo B. Tello

La Invencible Nuku Nuku

Para todos aquellos que se quedaron con las ganas de ver nuevas aventuras de la gata robot más divertida que hemos visto por estos lares, ya ha salido la segunda cinta con los tres últimos episodios de la OVA que recoge la historia creada por **Yuzo Takada**. En ella,continúan las andanzas del profesor Kyu y su hijo Ryo que seguirán siendo atacados por Akiko Mishhima, esposa y madre respectivamente de estos, en sus continuos intentos por recuperar a su hijo,aunque Nuku Nuku seguirá estando en su camino impidiendo una y otra vez que se lo lleve. Bueno, en definitiva es más de lo mismo, pero al contrario que en la primera cinta, en la que todos los sucesos ocurrían unos tras otro de una manera alocada y sin mucho sentido, en esta se han estabilizado y se permiten más el lujo de explicarte las cosas como profundizar más en los personajes y, en definitiva, con tarte mejor las cosas. Vamos, si te gusto la primera cinta,no es peres nada a ir a por los segunda.

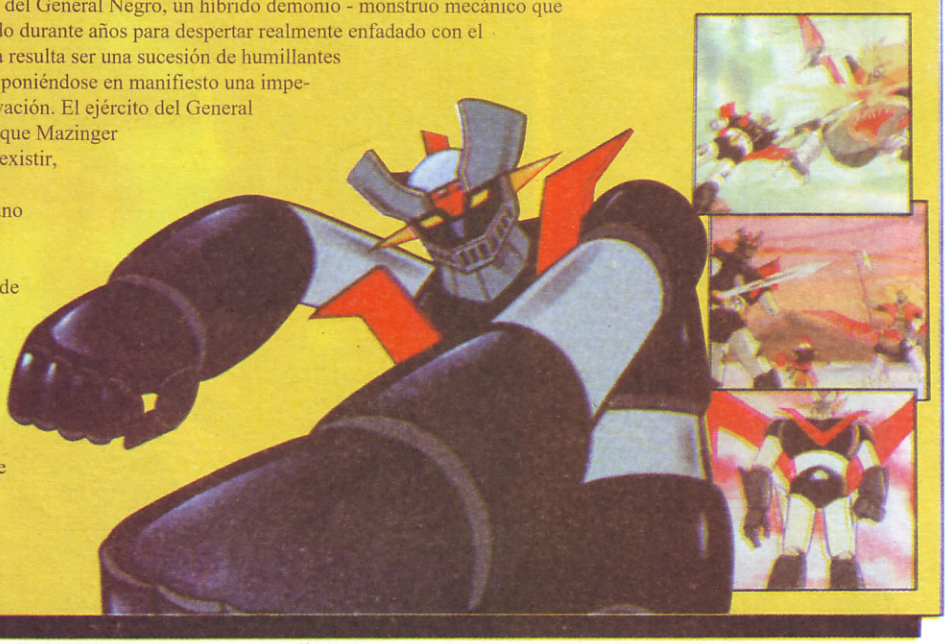
DARKMIND



MAZINGER Z CONTRA EL GENERAL NEGRO

La segunda de las películas es un tanto peculiar, ya que nos presenta con todo lujo de detalles (empezando por la magnifica portada) el declive y la decadencia de Mazinger Z. Con un Koji Kabuto en plena adolescencia (que espía a Sayaka en la ducha), una Sayaka medio hippie (ver la denigrante escena del baile psicodélico) y un Mazinger ataviado con multitud de nuevas armas y ya aburrido del Jet Scrander, parece que nadie va a poder derrotar jamás al robot que siempre lucha contra el mal. Pero nada más lejos de la realidad un mensajero de identidad misteriosa advierte a nuestros amigos de la profunda crisis que se cierne sobre todo los mortales.

En esta ocasión, Koji y el Mazinger, acompañados por Afrodita y el Boss Robot, han de enfrentarse a las huestes del General Negro, un híbrido demonio - monstruo mecánico que ha permanecido enterrado durante años para despertar realmente enfadado con el mundo exterior. La cinta resulta ser una sucesión de humillantes derrotas para Mazinger, poniéndose en manifiesto una imperante necesidad de renovación. El ejército del General resulta ser tan poderoso que Mazinger está a punto de dejar de existir, recibiendo unas palizas espectaculares de cada uno de los miembros, que funden la aleación Z como si fuera manteca de cerdo. El Doctor Infiero y el Baron Ashler, que no aparecen en la cinta, aparecerían unos aficionados ante estos auténticos demonios del mal. Cuando las cosas están pero para el Mazinger, con el brazo cortado, las alas fundidas y la autoestima rozando del centro de la Tierra, hace su aparición estelar Great Mazinger, que salva a nuestro robot favorito de la destrucción total, llenando la cabeza de Koji (y la nuestra) de una extraña sensación de desengaño: ¿acaso Mazinger no es el mejor, el más fuerte?... parecer ser que no.



Ricardo González

CAPSULAS

---El DVD sigue siendo la gran esperanza de los fans más hardcore del anime de novedad. Recientemente se ha anunciado que la espectacular OVA *Changel Getter Robo* tendrá una versión en DVD en cuatro entregas, a razón de tres episodios por disco. Por su parte, el quinto episodio de la edición en vídeo y Laser Disc ya está a la venta.

---La OVA basada en los personajes de Konami protagonista de la saga de videojuegos *Twin Bee* ya están en marcha. *Twin Bee Paradise*, anteriormente un drama radiofónico, es ahora una divertida OVA de 3 episodios producida por TDK Core, el nuevo sello de entretenimiento de la poderosa corporación nipona. La OVA está a la venta desde Febrero de este mismo año.

---El proyecto más ambicioso de los últimos meses en el mercado videográfico es DT Eightron, una OVA de ciencia ficción dirigida por **Tetsuro Amino** y producida por Sunrise. El diseño de personajes es de **Ryo Tanaka** y la serie comenzará a comercializarse el 22 de Abril, aunque el episodio piloto ya puede alquilarse en los videoclubs.

La enfermera Nanako

El afamado **Hiroshi Negishi**, director y creador de *Tenchi Muyo!*, aclamado recientemente por su largometraje *Tenchi Mayo!* IN LOVE está metido de lleno en la realización de una nueva y ambiciosa OVA en colaboración con Sony (a través de su revista de anime AX), la productora Geneo y Pioneer LDC. Se trata de *Nanako Kaiti Shinsho*, literalmente Diagnósticos de los destrozos de nanako, una aparatosa pero divertida mezcla entre ciencia ficción robótica, comedia romántica tontorrona, jovencitas pechugonas corriendo por la playa en bikini y un nexo común: la lucha por la salud de la población. Un médico diabólico ha puesto en marcha su plan sanitario definitivo, y para tal fin construye un gigantesco y poderoso robot llamado Venus 2000, para pilotar el ingenio hará falta un ser especial. Concretamente una colegiala nipona llamada Nanako, mental y pectoralmente superdotada, que será comprada por el doctor a sus padres. Nanako se verá envuelta en un estricto entrenamiento que incluirá hacer todo tipo de acrobacias en ropa interior para deleite de los espectadores. Ya os podéis imaginar cómo termina todo el tinglado.

Nanako Kaitai Shinsho es, además de una OVA de seis episodios, un cereal radiofónico que se distribuirá también en CD para los despistos. La versión animada comenzará a comercializarse en breve y es sin duda el evento videográfico del año. Hemos podido ver algunas imágenes de la OVA y nos recuerda muy vivamente a la mítica obra de Gainax Top wo nerae!, Gunbuster, ya que se repiten muchos de los elementos que hicieron a ésta popular. La animación de este corte moderno y visualmente es muy vistosa: cuenta con los rotundos y divertidos dibujos **Toshinari Yamashita** (grndoll), que se encargará del diseño de personajes y los guiones de **Masaharu Amiya**, quien ya realizara los de Card Captor Sakura.

Luis Alís

EXPOCÓMIC'99

II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN

EXPOGAMES'99

I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID

del 20 al 23 de mayo de 1999

Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid

Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid

Puntos de venta anticipada de entradas:

Tiendas Centro Mail

Tiendas y Librerías especializadas
Días de la Feria en Taquillas del Palacio de Deportes

- Exposiciones
- El mundo del manga y el anime
- Proyecciones en relación al mundo del comic
- Presentación de las últimas novedades editoriales
- Mesas redondas y coloquios
- Tus autores preferidos que te dedicaran sus obras
- Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas

EMPRESAS COLABORADORAS:

Emisora oficial de EXPOCOMIC'99

PRINCIPALES Madrid 93.9

PROMUEVE

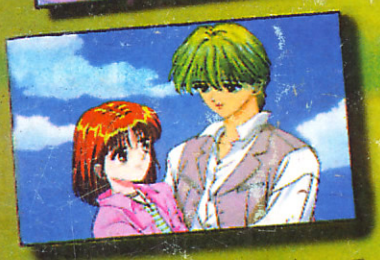
Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE EDUCACION Y CULTURA
Dirección General de Juventud

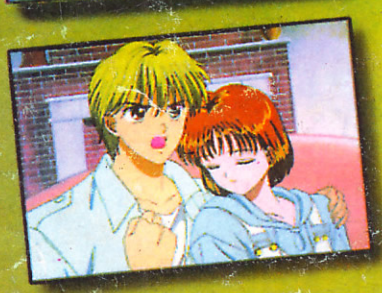
ORGANIZA

ASOCIACIÓN CULTURAL FERIA DEL CÓMIC DE MADRID
Sector Escultores 4-1°D.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91 804 41 05

SAMURAI EDICIONES

10
Alucinantes
posters de
Marmalade Boy
35 x 50

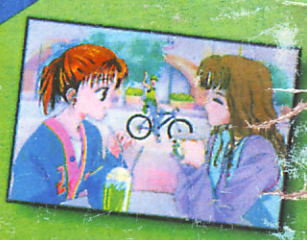




CUADERNO DE POSTERS

LA SELECCIÓN DE POSTERS MÁS IMPORTANTES DE TU SERIE FAVORITA

La Familia Crece
(Marmalade Boy)



4 Packs
de postales
con
7 modelos
cada uno

C/TANGER, 76.
080018 BARCELONA.
TEL. 93 300 10 22.
FAX. 93 300 73 01